no.637
2001年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

バンプレストがサイバーゲーム場を

ネットで開業

景品ゲームの「プライズパーク」

㈱バンプレスト(本社千葉県松戸市、伍賀稙太社長)は、ウェッブサイト上に四月十七日試験的に開設したゲーム場「プライズパーク」を六月五日本格オープンした。インターネット上での初のゲーム場となる。

これは同社が「インターネットを利用してキャラクターコンテンツを提供するAM施設運営事業」として設けたウェッブサイト「ビッグエンターテインメント」(big-e.ne.jp)内に開業したもので、プライズマシンのみを設置したゲーム場。プレオープン中は無料のテストプレイのみだったが、決済方法や景品の配送システムなどを整備して有料プレイとし本格的に営業を開始した。決済、景品の在庫管理、配送などはバンダイグループの㈱ハピネット(本社東京、苗手一彦社長)が担当する。

ウェッブサイト上のゲーム場「プライズパーク」で「コンビニキャッチャー」の画面

「プライズパーク」の利用は、まず会員登録し料金支払い方法を決めた後ゲームプレイし、景品を獲得すれば配送手続を行なう。

ゲームプレイはゲーム機(四種類)と景品(キャラクター別一覧もある)をそれぞれ選択後、支払い方法を確認し景品に応じたゲーム料金(百、二百、五百円)が課金されてスタート。ゲーム機はアーム型の「コンビニキャッチャー」と「同DX」、スロット式の数字により景品バケットが傾斜する「スロットリフター」と「同DX」があり、「DX」は大型景品対応。

画面にプレイフィールド(正面と真上から見たもの)とボタン類が表示され、スタートボタンで開始。アーム型は画面左下にあるアームの上昇と右へのスライドボタン、スロット型はスタートとストップボタンをそれぞれ実際と同じように操作する。

なお景品一覧表には在庫状況が示される。また機械選択後二十秒間何も操作しないと、自動的にゲーム終了となる。料金はゲーム一回ごとに決済されるため、二回続ける場合でも再度支払い方法の手続きをしなければならない。

決済方法は、インターネット専用プリペイドカードのウェッブマネーかクオ、またはクレジットカード(ビサとマスター)の三種類。うちクレジットカードを使う場合ゲーム料金は五百円に限られ百、二百円は使えない。

獲得景品はプレイヤーが指定した配送先へ有料で配送されるが、三十日間は保管でき七個以上ためると配送料が無料になる。指示せずに三十日以上経つと獲得景品を放棄したものとみなされる。

同ゲーム場のほか「ビッグエンターテインメント」には、メールによるロボット対戦ソフト「スーパーロボットバトルメーラー」(価格千九百円)やキャラグッズを販売する「コットンタウン」、同ソフト購入者のコミュニケーションの場「スーパーロボットタワー」、AM機や玩具などの情報紹介「メディアセンター」の三つのコンテンツがある。なお同サイトの利用は国内のみで、ウインドウズ対応パソコンに限られるとしている。

バンプレストではこのウェッブサイトでの事業で初年度売上げ六億円を見込んでいる。

韓国アンダミロ社との訴訟

コナミが「勝訴」と発表

「パンプ」製造販売など禁止する判決と

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は六月八日、韓国で音楽ゲーム機「パンプ・イット・アップ」(通称パンプ)を製造販売しているアンダミロ社と金容煥(キム・ヨンファン)代表、そして販売会社のソンド・エンタテインメント社(本社ソウル)を相手どって意匠権侵害と不正競争防止法違反で訴えていたが、ソウル地方裁判所はコナミの主張を認める判決を同日言い渡した、と発表した。アンダミロ社によるコメントなどは入手できていない。

コナミは音楽ゲーム機「ダンスダンスレボリューション」(DDR)を九八年十月に日本で出荷し、韓国では九九年五月に出荷した。また韓国で九八年十二月に意匠を申請し、九九年七月に登録された。

コナミによると、アンダミロ社は「DDR」の意匠を模倣した「パンプ」を九九年九月ごろから、ソンド社を通じて出荷した。このため韓国の一般プレイヤーの間では「パンプ」が「DDR」の一種だと誤解されるほどになった。こうした事態に対処するためコナミは二〇〇〇年三月、意匠法と不正競争防止法に基づき、「パンプ」の製造、販売、輸出、賃貸などを禁止するよう求める訴訟をソウル地裁に提出した。

判決文が示されていないため詳細は不明だが、ソウル地裁はコナミの主張を認める判決を言い渡した、とコナミは説明している。「DDR」と「パンプ」のゲームコンセプトは同じだが、「DDR」のステップ位置が四ヵ所なのに対し「パンプ」は五ヵ所であり、名称を含め異なる点も多いと見られるので、判決理由がどうなっているかが注目される。

コナミが同社音楽ゲーム機について本訴を提訴したのは、韓国でのこの訴訟が初めて。アンダミロ社が控訴するかどうかは不明。コナミはまた今年五月、韓国でアミューズワールド社に対する特許侵害訴訟を起こしている(本紙前号参照)。

なおアンダミロ社には米国子会社があり、アンダミロUSA社は二〇〇〇年八月、同社の米国特許をコナミの米国子会社、コナミ・アミューズメント・アメリカ社が侵害したとして米国連邦地裁に訴訟を起こしている。しかしコナミは、アンダミロUSA社がその特許を所有しているかどうかを含め全面的に争うことを同十月に明らかにした。

アンダミロ社は「パンプ」シリーズをヒットさせ、そのため大きくなり、米国子会社を通じて北米市場で展開するほどとなった。こうした類似品メーカーの台頭に対して、知的所有権法に基づき具体的に対応することが望まれるが、日本と韓国の業界間にはかなり大きい隔りがあり、解決は容易ではないと見られている。

業務用ゲーム機関係16社の今年3月期決算と2002年3月期予想

	売上高	経常利益	当期利益
セガ社	242,913 (▼28.4)	▼52,736 (—)	▼51,729 (—)
	189,000 (▼22.2)	5,400 (—)	2,100 (—)
アルゼ	203,262 (27.7)	72,669 (▼13.7)	10,703 (▼62.7)
	204,300 (0.5)	80,400 (10.6)	37,600 (251.3)
コナミ	171,480 (16.9)	36,427 (17.1)	21,781 (18.7)
	250,000 (45.8)	40,000 (9.8)	24,000 (10.2)
ナムコ	146,554 (▼1.0)	▼3,477 (—)	▼6,000 (—)
	155,200 (5.9)	4,300 (—)	2,600 (—)
サミー	78,275 (63.4)	19,759 (227.9)	10,748 (330.3)
	118,000 (50.8)	30,300 (53.3)	15,100 (40.5)
タイトー	62,795 (4.2)	▼929 (—)	▼2,150 (—)
	70,000 (11.5)	3,500 (—)	2,800 (—)
カプコン	49,082 (▼4.8)	8,022 (▼8.2)	6,007 (▼38.1)
	60,000 (22.2)	10,000 (24.7)	6,000 (▼0.1)
バンプレスト	31,721 (▼5.6)	2,730 (39.0)	1,624 (40.9)
	33,000 (4.0)	2,100 (▼23.1)	1,200 (▼26.1)
アドアーズ	24,692 (19.9)	968 (392.8)	▼1,927 (—)
	28,609 (16.3)	2,991 (209.0)	2,159 (—)
アトラス	22,867 (14.4)	▼424 (—)	▼4,034 (—)
	19,300 (▼15.6)	800 (—)	600 (—)
ラウンドワン	17,362 (28.1)	133 (▼92.6)	▼983 (—)
	23,230 (33.8)	1,200 (802.3)	▼310 (—)
トムス・エンタテインメント	10,543 (7.8)	385 (26.1)	▼1,396 (—)
	10,850 (2.9)	720 (85.1)	500 (—)
テクモ	9,545 (▼10.6)	1,180 (3.2)	640 (▼1.9)
	10,806 (13.2)	1,757 (48.98)	969 (51.4)
スガイ・エンタテインメント	5,826 (▼4.1)	27 (80.2)	0 (▼99.1)
	6,000 (3.0)	100 (270.4)	10 (—)
エスケイジャパン	5,090 (1.2)	324 (▼26.5)	163 (▼32.5)
	5,400 (6.1)	360 (11.1)	204 (25.2)
PCCWジャパン	2,961 (▼51.6)	▼2,828 (—)	▼7,164 (—)
	3,017 (1.9)	▼753 (—)	▼3,757 (—)

上段は連結決算、下段は2002年連結予想(タイトー、スガイ・エンタテインメントは単独)。数字の前の▼はマイナス。単位百万円。カッコ内は前年比増減率(%)で、—は前年値がないか、マイナスで計算できない。

業務用3月決算

厳しい環境だが全体に改善進む

業務用ゲーム機関係の十六社の今年三月期決算と今期業績見通しは**上の表**のとおりとなった。各社連結(一部は単独のみ)決算は順次掲載しているとおりで、業務用販売とゲーム場経営の部門別売上高と営業損益が、業界の動向を知る重要な指標となる。全般的に業務用販売、ゲーム場経営は厳しい環境にあるが、リストラなどで改善がかなり進んできている。

アトラス、3月期決算

特別損失59億円

業務用のシール機上向く

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）は五月二十九日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、連結で三年連続赤字とした。三月三十日に経営改革計画を発表済みで、家庭用に重点を置くことになっている。連結子会社は変化なく七社。

連結決算で売上高は前年比一四・四%増の二百二十八億六千七百万円、経常損失は四億二千四百万円（前年九千四百万円）、最終損失は四十億三千四百万円（五億二千百万円）だった。

部門別売上高は業務用が二九・〇%増の百十八億三百万円、家庭用ゲームソフトが六・九%増の五十一億四千九百万円、ゲーム場経営が一・八%減の五十九億千四百万円。海外売上高は一〇%未満のため省略されている。

営業利益は業務用が七・一%減の四億六百万円、家庭用が一一一・三%増の二億二千六百万円、ゲーム場経営が五千万円（前年は二億千万円の赤字）だった。

業務用では高画質「めちゃキレイ！」を投入、他社との提携商品も充実させており、再び上向いてきた。しかし北米市場向けは大幅に縮小した。ゲーム場は不採算店閉鎖など整備した。家庭用はPS2用など十三タイトルを投入した。

有価証券売却益など特別利益約二十一億円を計上。また棚卸資産評価損二十三億円を含む特別損失約五十九億円を計上した。このため資本準備金など約六十六億円を取り崩した。

二〇〇二年三月期については中間期で売上高八十七億円、経常利益一億千万円、中間利益一千万円を予想。通期で売上高百九十三億円、経常利益八億円、最終利益六億円を予想している。

単独決算では売上高が一六・七%増の二百五億七千百万円、経常利益が三六・一%減の五億二千八百万円、当期損失が五十七億九千万円だった。アークワールドの特別清算申請による計約六億六千万円の回収不能債権も織り込み済み。二〇〇二年三月期については、売上高百八十億円、経常利益九億円、当期利益七億円を見込んでいる。

スガイ、3月期決算

ゲーム場7%減

今期ロケーション開拓へ

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、藤直樹社長）は五月二十一日、今年三月期決算を発表した。連結はない。五月九日に発表した業績予想修正に続くもの（本紙前号参照）。

三月期の売上高は前年比四・一%減の五十八億二千五百万円、経常利益は八〇・二%増の二千七百万円、当期利益はゼロ（前年は七千三百万円）となった。

部門別売上高はゲーム場が六・八%減の二十四億三千五百万円、ボウリング場が〇・四%増の十六億三千三百万円、カラオケルームが七・〇%増の四億七千八百万円、その他施設（ビリヤード場、バッティングセンター、マンガ喫茶）が六・八%減の三億二千八百万円（以上の施設運営合計は三・三%減の四十八億七千六百万円）、映画興行が二六・一%減の七億四千六百万円、レンタル・リサイクル（ゲオショップ）は新規で一億八千万円、その他（不動産賃貸など）が四・〇%減の二千三百万円となっている。

ゲーム場はセガ社「ダービーオーナーズクラブ」が貢献。女性だけの「キャンディプリントハウス」を展開した。しかしゲオショップ開設に伴うスペース減もあり、前年を下回った。その他施設ではマンガ喫茶にインターネット設備を導入、好評だったが、ビリヤードが落ち込んだ。映画は大ヒット作がなく低調だった。

今期ゲーム場についてはロケーション開拓を強化する予定。

二〇〇二年三月期については、中間期で売上高二十八億五千万円、経常損失九千万円、中間損失一億二千万円を予想。通期では売上高六十億円、経常利益一億円、当期利益千万円を見込んでいる。

PCCWジャパン、決算

業務用大幅縮小

コンテンツ事業に移行

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱（PCCWジャパン、本社東京、トッド・ボナー社長）は五月二十五日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、四年連続の経常赤字となった。旧ジャレコが昨年八月、香港のPCCW社の子会社となったもので、十月末に新経営陣が選ばれた。

連結子会社は二社増えて四社となった。連結の三月期売上高は前年比五一・六%減の二十九億六千百万円、経常損失は二十八億二千八百万円（前年は七億二千五百万円）、最終損失は七十一億六千四百万円（九億八千五百万円）だった。

部門別売上高は業務用AM機が七六・〇%減の八億円、家庭用ゲームソフトが三〇・四%減の十二億六千六百万円、アクアリウムが三九・四%増の三億八千四百万円、ゲーム場経営が三四・三%減の四億四千五百万円、新規のコンテンツは六千三百万円。

海外売上高は五一・六%減の八億千二百万円。全体に占める比率は二七・四%（前年二七・五%）で、うち米国は二五・一%となっている。

家庭用のみ営業利益を出しており、一億九千百万円。他はすべて営業損失で、業務用一億千四百万円、アクアリウム二千三百万円、ゲーム場一億二千二百万円、コンテンツ八億千九百万円。

ゲーム場は五月末までにすべて閉鎖した。業務用では「ケータイピピ」を販売したが、大分工場を三月末に閉鎖した。アクアリウムでは「ビア・パーティ」以外の在庫処分を進めた。家庭用は二タイトルのみ出荷した。コンテンツはまだ端緒についたばかりだ。

経営改善整理損三十九億七千万円を含む特別損失四十三億二千九百万円を計上した。コンテンツ事業が軌道に乗るまで、さらに支出が増えると予想されている。

連結二〇〇二年三月の売上高は三十億千七百万円、経常損失は七億五千三百万円、最終損失は三十七億五千七百万円と予想されている。

単独決算では売上高が五六・二%減の二十五億千八百万円、経常損失が二十五億六千六百万円、当期損失が七十九億四千九百万円だった。

PCCWジャパンでは決算期を十二月期に変更する。また本社を東京都港区麻布台二丁目四番五号、メゾニック39森ビルへ七月一日付で移転する予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェップサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

五月二十一日＝「ドライビングゲーム機のシフトレバー構造」、コナミ㈱（東京）、3167973、10-111110。「手持型ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、3168561、11-276029。

五月二十八日＝「景品払出装置」、サミー㈱（東京）、3169588、11-176164。「パズルゲーム装置、パズルゲームプログラムが記録されたコンピュータ可読媒体」、コナミ㈱（東京）、3169865、9-262928。「ゲーム機械用座席揺動装置」、㈱タイトー（東京）、3170508、3-199037。「メダルゲームマシン」、同、3170510、3-290138。「ルーレットゲーム装置」、同、3171504、5-112677。「エンタテインメントシステム及びプログラム供給媒体」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、3171575、10-218292(早)。

登録実用新案

五月十八日＝「携帯型電話機器を用いた携帯型ゲーム装置」、藤廣哲矢（神奈川）、3077337。

特許出願公開

五月二十二日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、13-137423(請)。同、13-137425(請)。同、㈱三共（群馬）、13-137429。同、サミー㈱（東京）、13-137430(請)。同、13-137431(請)。同、13-137432。同、アルゼ㈱（東京）、13-137424。「遊技機用基板ケース」、同、13-137428。「遊技機」、同、13-137433。同、豊丸産業㈱（愛知）、13-137426。同、13-137427(請)。「メダルゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、13-137532。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、同、13-137536(請)。「ゲーム装置の入力装置」、同、13-137543。「遊戯装置」、同、13-137546。「ゲーム装置、ゲーム用処理方法、およびゲーム用プログラムを記録した記録媒体」、同、13-137548(請)。同、13-137549(請)。「情報記憶媒体、ゲーム装置及びゲームシステム」、同、13-137550。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、13-137551。「振動発生機構を備えた銃ゲーム機」、同、13-137552。「ゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、13-137555(請)。「ゲーム装置」、同、13-137531。同、13-137547。同、㈱タイトー（東京）、13-137535。「ゲーム機のモニタにオブジェクトを表示する方法」、同、13-137539。「エンタテインメントシステム、エンタテインメント装置、記録媒体及びプログラム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-137537(請)。同、13-137544。同、13-137553。「ゲーム表示方法、ゲーム表示装置および記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、13-137538。「ゲーム表示方法、記録媒体およびゲーム表示装置」、同、13-137540。「オブジェクト表示方法、ゲーム装置および記録媒体」、同、13-137541。「記録媒体、データアクセス方法、ゲーム進行制御方法およびゲーム装置」、同、13-137545。「電子ゲーム装置」、ヤマハ㈱（静岡）、13-137542(請)。「ゲーム装置及びゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱セガ（東京）、13-137554。「スポーツ予想ゲーム装置、方法、記録媒体及び伝送媒体」、三野明洋（東京）、13-137556(請)。「遊戯施設」、㈱オスカー（大阪）、13-137557(請)。「遊戯装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、13-137558。

五月二十九日＝「遊技装置のパネル」、ニチテックス㈱（東京）、13-145721。「スロットマシンゲーム機の演出方法と装置」、㈱タイトー（東京）、13-145772。「ビデオゲーム機」、同、13-145775。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、13-145723。「ゲーム機データ収集システム」、京セラ㈱（京都）、13-145774。「携帯型ゲーム機」、任天堂㈱（京都）、13-145776。「ゲームシステム、及びそれを実現するためのコンピュータ読取可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、13-145777(請)。同、13-145778(請)。「サイン認識システム、ゲームシステム、ゲーム用のプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、13-145779。「電子機器、映像出力方法及び情報格納媒体」、ソニー㈱（東京）、13-145780。「ゲーム装置」、㈱セガ（東京）、13-145781(請)。同、13-145782。「エンタテインメントシステム、エンタテインメント装置、記録媒体及びプログラム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-145783(請)。「遊戯設備」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-145784。「携帯端末を用いたサービスシステム」、㈱東芝（神奈川）、13-145785。

JAMMA、通常総会

課題に協会の抜本的改革

単年度赤字予算で、経費削減を図る

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、柿原彬人会長、正会員五十六社）は五月二十三日、東京のホテルオークラで第十三回通常総会を開き、総会議案を承認した。委任十五社を含む四十五社が出席した。

柿原会長が挨拶、「情報インフラの変化、個人消費の多様化などにより大きな構造変化の時期を迎え、二〇〇〇年度はAM業界にとってかつてない厳しい年だった。しかしAMビジネスはさらに成長させ業界のポテンシャルを上げなければならない。わが業界こそ情報化社会の牽引車となるべき使命がある。その意味でJAMMAの抜本的改革をめざし『AM産業ビジョン策定特別委員会』を設置し、今後のあり方を検討する」と述べた。

総会議案は予決算案、事業報告・計画案が原案どおり承認されたが、事業報告に関連して理事会の内容をもっとオープンにしてほしいとの要望が出された。また質疑が行なわれ、事業計画には世界の業界団体との交流は東南アジアしか載せていないが、米国とは交流しないということか、との質問があった。これに対し高橋和治専務は「米国IAAPAへは今年は派遣しない。AMOAとは引き続き協力態勢はとっていく」とした。

また予算について柿原会長は「単年度二千三百万円の赤字予算だが、AMショー出展小間数の増加を促すほか、事務所の家賃値下げ交渉などに努め赤字を減らしたい」と語った。補欠のため理事会で選任されていた林隆理事（タイトー）と臼井清監事が承認された。

議事終了後来ひんとして通産省・産業機械課の佐々木伸彦課長が、「現在社会は流動し変化しているが、AM業界にとってはビジネスチャンスともなる。うつろいやすい消費者の遊び心をとらえながら変化を事前に察知して備える、あるいは自ら変化を作り出していく姿勢が大事だ」と述べた。

懇親会で里見治副会長が、「リデムプションを認めてほしいとの要望があるが、その前にそれをいかに健全な形で使い業界を発展させるかという理論構築が必要だ。業界復活に向け知恵を出し合えば可能性は十分ある」とし乾杯の音頭をとった。

JAMMA第13回通常総会で、上は柿原彬人会長、右上は通産省の佐々木伸彦課長、右は里見治副会長、下は総会のようす

ウェップシステムが

再生廃止で破産

東洋テクトロンは再生認可

民事再生手続きを進めていた㈱ウェップシステム（本社東京、玉手良光社長）は六月八日、民事再生手続き廃止が決まり破産手続きに移行することになった。なお関連会社の東洋テクトロン㈱（本社同、安藤克幸社長）は四月二十日、再生計画が認可された。

ウェップシステムは八四年創業、八五年四月設立の業務用ゲーム機、家[illegible]

[illegible]者集会が開かれ、再生計画案について出席債権者の約九一%の賛成、債権総額の約六四%の賛成を得て承認され、東京地裁が認可した。

再生計画ではゲーム場経営とゲーム機レンタル事業を基本に、①十万円未満の再生債権は認可後一ヵ月以内に支払う、②十万円以上の再生債権については八〇%を放棄し、残り二〇%を認可後一年以内に一〇%弁済、あとの一〇%を二〇〇三年六月から八年間で分割弁済するなどとなっている。

アークワールドが

特別清算を申請

アトマスは自己破産へ

民間の信用調査会社調べによると、㈱アークワールド（東京都千代田区東神田、松生武彦社長）が五月十四日、株主総会で解散を決議し、東京地裁に特別清算を申請した。負債は二十四億六千万円。

アトラス、カシオ計算機、キャノンアプテックスの三社が九六年四月、共同出資して設立した会社で、シール自販機「なな倶楽部・千社札バージョン」などをリースしていた。昨年十二月期の売上高は計画四十五億円に対して二十七億円とふるわず、赤字がふくらみ事業継続を断念した。

また㈱アトマス（大阪市淀川区三津屋中、友永隆三社長）が二回目の不渡りを出し、五月三十一日に銀行取引停止となった。大阪地裁に自己破産を申請する見込み。負債三億円。

創業者の友永勝氏が三七年に開設した友永テント商会を、六〇年㈱大阪テントとして改組。七八年設立の㈱ダックマンと大阪テントが九一年合併し、現社名になった。もとはテント／帆布メーカーで、百貨店屋上など遊園地用テントを製作し、エアクッション遊具も製造販売した。遊園施設を運営したこともあるが、業績が回復しないことから事業継続を断念した。

グローリー工業、決算

大幅な増収増益

貨幣処理機などが好調

グローリー工業㈱（本社兵庫県姫路市、尾上寿男社長）は五月十八日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、大幅な増収増益になった。連結子会社はグローリー商事など二十三社。

連結決算では売上高が前年比三九・八%増の千五百十七億四百万円、経常利益が二四七・三%増の二百六十一億九百万円、最終利益が五三七%増の百十一億九千百万円と好調だった。

部門別売上高は、貨幣処理機・端末機が二千円札、新五百円硬貨発行に伴い四九・二%増の八百八十五億六千三百万円、自動販売機・サービス機（両替機など）が四一・二%増の四百四十二億八千三百万円と伸ばし、その他が五・八%増の百八十八億五千七百万円。

営業利益は貨幣処理機・端末機が一八二・七%増の百七十三億七百万円、自販機・自動サービス機が八四三%増の六十五億二千八百万円、その他が二四・九%増の二十四億千八百万円だった。

二〇〇二年三月期の売上高は千二百億円、経常利益は九十一億円、最終利益は四十七億円と減収減益を予想している。

日本コンラックス、決算

増収で黒字回復

硬貨と紙幣識別が好調

㈱日本コンラックス（本社東京、稲垣憲彦社長）は五月十八日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、増収黒字とした。連結子会社は一社減って三社。

連結決算の売上高は前年比八・五%増の二百一億千七百万円、経常利益は八・六%増の二十四億五百万円、最終利益は十億三千万円（前年は四億千七百万円の赤字）だった。

部門別売上高はコインメカニズムが一三・〇%増の百七十五億六千百万円、テレホンカードなど自販機が三三・〇%減の二億七千九百万円、その他（カード関連など）は一二・一%減の二十二億七千六百万円。なおコインメカニズムのうち紙幣識別機は八十二億八千五百万円を占めている。

二〇〇二年三月期は売上高百九十五億円、経常利益二十一億五千万円、最終利益八億五千万円と予想している。

フェニックスリゾートの

事業再建へ

リップルウッド社が支援

会社更生法適用を申請したフェニックスリゾート㈱（宮崎市）などグループ三社の事業再建で、米国の大手投資会社、リップルウッド・ホールディングス社（本社ニューヨーク）が支援すると五月十一日発表した。リップルウッド社は三百億円投資し、うち百八十億円で三社を買収する予定。

フェニックスリゾートとフェニックス国際観光㈱、北郷フェニックスリゾート㈱の三社は、計三千二百六十一億円を抱えて二月十九日、宮崎地裁に会社更生法の適用を申請、事実上倒産した。フェニックスリゾートは八八年十二月、宮崎県、宮崎市と県内外企業が共同で設立した第三セクターで、約二千億円を投資してオーシャンドームなどからなる大型複合リゾート「シーガイア」を建設、九四年十月にオープンした。しかし利用客は計画を大幅に下回り、累積赤字が巨大化する結果となり、経営破たんした。

会社更生法適用申請後は保全管財人の下で更生計画が策定されることになるが、第三者による再建支援も大きなカギを握ることになる。いくつかの企業が申し込んだが、リップルウッド社が、雇用維持、取引継続、施設の一体的運営という三条件を原則的に受け入れる姿勢を示したことから決まった。五月十一日、宮崎地裁は更生手続き開始を決めた。

リップルウッド社は九九年に旧日本長期信用銀行（現新生銀行）を買収したほか、今年五月に日立製作所グループから日本コロムビアを買収した。なお経営破たんした第三セクター事業を外資系企業が引き継ぐのは初めて。

第三セクターとして県や市が出資（各二五%所有）したばかりか、県は九九年にシーガイア支援基金を設立、追加貸し付けまでした。こうした破たん企業への公金投入について、住民から訴訟も起こされている。

「シーガイア」の運営は継続されるが、雇用削減などの措置も進められる。リップルウッド社では、十分再建できる見込みがあるとしているが、さまざまな困難があるのも無視できない。

AOU、通常総会

ゲーム場で補導1.3万人

遊技機賭博は後を絶たない、と警察庁

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長、正会員四十七団体）は五月十八日、東京の赤坂プリンスホテルで第十二回通常総会を開き、予決算案など承認した。委任九を含む三十三団体が出席、十四団体が欠席した。表決権では七十のうち委任十を含む五十二が出席したことになる。

入江会長が挨拶、「長期にわたる不況と先行き不透明な経済情勢、またアミューズメントに対する価値観の多様化など、業界を取り巻く環境はますます厳しさを増しており、私たちにとって正念場と言える状況にある。小泉新内閣に景気上昇を期待するが、簡単にいきそうにない。AOUとしては悪い時こそ一層親しまれる健全レジャー施設としての質的向上をめざし、健全性をアピールする活動とともに、地域社会との相互理解、信頼関係を築く諸活動を関係機関と連携しながら積極的に進めていかなければならない。これらの活動は苦労が多く結果が現れにくいものだが、充実させていく必要がある。またAOU活動の根幹である財政基盤の整備も今年度は取り組んでいく」と述べた。

来ひんとして警察庁・生活環境課の吉田英法課長は、「ゲーム機設置営業は客層が広がり身近な娯楽の場を提供する営業として着実に発展してきたが、一方で国民生活との関わりも大きくなり問題も見受けられるので健全営業の徹底を願いたい。まず少年の健全育成に配慮した営業に努めてほしい。昨年全国のゲームセンターで喫煙や怠学などにより補導された少年は約一万三千人。前年より一三%減少したが、ゲームセンターが依然として不良少年のたまり場になっているのは事実だ。年少者の立入り時間制限を遵守し、営業所内で喫煙行為があった場合に従業員から注意するよう徹底してほしい。二つ目は賭博行為についてだが、昨年遊技機を使用した賭博の検挙件数は前年比三九%増の百五十件、人数では五七%増の九百八十九人に上った。摘発した営業所は五十五店舗、うち八号許可営業所は二十店舗あり、遊技機賭博事犯は後を絶たない状況だ。また賞品提供の問題もある。これはクレーンゲーム機のようにゲーム結果が物品で表されるものに限られているが、一部で賞品の手渡しや交換が行なわれ、これが八百円を超える高額賞品の提供につながっているとの指摘もある。風営法に抵触する賞品提供の問題については対策を強化していく」と語った。

総会議案では予決算案、事業報告案・計画案がいずれも異議なく承認された。

うち事業報告で、傘下会員数は九百二十九社で前年に比べ八十四社（八・三%）も減少、賛助会員は八十七社で八社減少したと報告された。また理事会を五回、運営委員会など専門委員会を三十一回開催しているが、すべて非公開であるためその具体的な内容は明らかにしていない。ただし今年四月理事会終了後、初めて記者説明会を行なっており、今後も理事会の後で活動内容をある程度説明することにはなっている。

決算では、一般会計の会費収入がAOUエキスポ出展のための賛助会員会費九百三十万円を含め一千八百三十九万円、事業収入がAOUステッカー頒布収入百三十八万円、機関紙広告料八十四万円、講座会費七十七万円の計二百九十九万円。

またAOUエキスポ関係の特別会計は、事業収入が出展料一億百万円、入場料一千六百万円を含め一億二千万円。東京都協への業務委託費四百万円など支出し、一般会計へAOUエキスポ収益として三千万円繰り入れた。

この結果、単年度収支で一般会計が一千三百万円の赤字、特別会計と合わせても千二百万円の赤字となった。AOUでは現在、収入の多くを展示会に頼らない方向で検討中としているが、この決算内容では会費の大幅な値上げが避けられないもよう。

事業計画は前年度を踏襲しているが、地域活動の活発化を主眼とし「地域社会への奉仕とファン感謝事業の推進」を新たな項目として独立させ、そのための予算を百五十万円計上した。予算は一般会計と特別会計を合わせ二千四百万円の赤字を見込んでいる。

議案審議の後質疑応答があり、「アダルト商品を景品に使っているオペレーターがいるのをAOUはどう考えているか」との質問に、谷本彰専務は「会員は自主規制を守らなければいけない。非会員には自主規制を呼びかけるしか手はない。監督官庁との会合でも実情を伝え対応を考えていきたい」とした。

総会終了後、懇親会が開かれ真鍋勝紀副会長が乾杯の音頭をとり、長友隆典副会長が中締めを行なった。

AOU第12回通常総会で左上は警察庁の吉田英法課長、右上は入江昭造会長、右は長友隆典副会長、下は会議のようす

AOUエキスポ出展社が

苦言、要求示す

改善目的のアンケート調査

AOU（入江昭造会長）は、二月開催したAOUエキスポの出展社にアンケートを行ない、その結果をまとめ五月二十二日発表した。

これは今後のエキスポ運営の参考にするため毎回実施しているもので、二十六項目の設問への回答と意見などを求めた。出展五十四社のうち四十一社（七六%）が回答した。

開催日数（二日間）については、「今のままでよい」との回答が八八%を占めた。ただし「二日間ともビジネスデーにしてほしい」との意見が多く出されており、また「一般公開日を設けるならビジネスデーとの明確な区分が必要」、「ビジネスデーは業者しか入場できないようにする方法を検討すべきだ」との指摘があり、ビジネス色を求める声が強い。

出展小間のゾーン区分については、八八%が「今のままでよい」としたが、「小間位置によって来場者の流れが違いすぎる」、「レイアウトに問題がある」との意見が出されている。

出品物について、出品できるものの範囲を広げてほしいという要望が多く、とくに「中古機も展示できるようにすればオペレーターの関心も高まり、来場業者も増える」との意見がある。

また小間でのイベントについて、「大音量での演奏などは迷惑なのでやめるべきだ」との意見が多く出されており、「正式な音量規制やクレームの申し入れ制度、小間内での観客スペースの確保」などイベントに関する規定を作ってほしいとの要望が強い。

招待券について、「出展社への無償配布枚数をもっと増やしたほうがよい」、「できれば必要なだけ無償配布してほしい」との要望が出ている。

このほかの意見や感想として、「小間装飾の高さ制限を緩和してほしい」、「無料貸し出しの受付用テーブルとイスがあまりにも貧相」、「売店と休憩所をもっと増やしてほしい」、「一般公開日に展示品を販売するのはよくない」、「来場者数の減少を厳粛に受け止める必要がある」、「従来と同じ運営方法では入場者を集めるのに限界がある」など。

今後のショーについて、「業界の景気を考えれば商談重視のビジネスショーにすべきではないか」、「東京と関西で交互に開催してほしい」、「出展社数が年々減少しているので、今後は関連業界との複合開催も検討してはどうか」、「AMショーとの性格の違いを明確にし、オペレーター主催という特徴を出すべきだ」、「各種ワークショップを行なうなど、地方のオペレーターが多く来場するような工夫が必要」などの要望が出されている。

滋賀県協、定時総会

京都と合併方針

単一県協では事業困難と

滋賀県アミューズメント施設営業者協会（朝日正博会長、会員十三社）は五月二十二日、大津市内のびわ湖タワーで第五回定時総会を開き、役員改選により名久井俊彦副会長を新会長に選任、また京都府協と合併する方向で進めることを決めた。同総会には委任三を含む九社が出席した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。うち予算の中で会費未納の会員二社については退会扱いとし、会計上は雑損処理とすることを了承した。

役員改選は任期満了に伴うもので、会長に名久井俊彦氏（タイコー物産㈱）、副会長に中野龍夫氏（遊プランニング㈱）が新任として就任、理事と監事は再任となった。これに伴い事務局（実務は大阪府協事務局が担当）が移転した。所在地などは次のとおり。

滋賀県協事務局＝大津市大萱一の十五の三十四、タイコービル4F、タイコー物産㈱内、☎（0775）43-0050。

京都府協との合併の方向については、会員が少なく会費だけで活動を進めるのは困難な状況であるため検討したもの。

その中で「世間でも銀行などが合併しており、今や組織や団体が単独では発展できないような経済情勢にありAM業界も同じだ」、「各地方協会もいくつかが合併しない限りAOUの方針に沿った活動はできない」、「近畿では地区協議会を廃止し、二府四県が合併して一つの協会になれば活動を活発化させることができる」などの意見が出された。その結果、京都府協と合併する方向で京都府協に打診することを決めた。

しかし総会後AOU事務局から「AOU会員は都道府県単位で一協会を構成することになっているので合併は認めない。ただし会合などを合同で開催するのはよい」と伝えられた。滋賀県協では「活動もできない名目だけの協会になってしまう。これでは協会存続に意味がない」としている。

三重県協、定時総会

役員全員を再選

県警担当官が健全化挨拶

三重県アミューズメント施設営業者協会（宿谷英雄会長、会員二十社）は五月十五日、津市内のベルセ島崎で第十五回定期総会を開き、役員改選により全役員を再任した。同総会には十八社が出席した。

来ひんとして県警生活安全企画課の佐波豊参事官と米川正則調査官が挨拶し、健全営業などについて語った。またAOU中部・北陸地区協議会の位田宗一会長が、AOUの活動状況などについて説明した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、宿谷会長ほか役員全員を再任した。総会終了後に懇親会が開かれた。

バンプレスト新作展

ゲーム機と景品

「取りぷるジャンプ」など

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）は五月十六日－六月六日の間、全国五会場でプライベートショーを開き、夏休みシーズン向けAM機と十－十二月発売予定の景品類を紹介した。

これはAMとプライズ両事業部が開催したもの。五月十六－十七日、東京の浅草ビューホテルを皮切りに、二十一日名古屋の日土地ビル、二十三日大阪の梅田クリスタルホール、二十九日博多のスターレーン、六月六日札幌のホテルアーサーで開催。東京会場千二百七十名、大阪会場四百十三名を含め五会場で計二千百名のオペレーターら関係者が参集した。

AM機ではプライズゲーム機「取りぷるジャンプ」を披露。これはボールを打ち出して指定の穴に入れるゲーム。フィールドが細長く三つに区切られ、それぞれ下部に四つずつ穴があり、ランダムに指定ホールが点灯。左端フィールドから一回ずつボールを弾き、指定穴に入ればその都度景品カプセル（七十五㍉）が払い出され、一ゲームで最多三つの景品が払い出されるのが特徴。OP価格十九万八千円で七月発売。

またTVぬり絵ゲーム機シリーズ新作「ポケットモンスター・くれよんキッズ」を紹介。遊び方は従来と同じで〝ピカチュウ〟や〝ピチュウ〟の線画にタッチペンで色を塗り、終了後プリントアウトされるもの。今回新機能として、プリント中にキャラの絵をペンでこするようにして消していくという遊びが追加された。OP価格六十九万八千円で七月発売。

このほかプライズ機「仮面ライダーアギト変身！」、定置型乗物機「ポケモンクルーズ」なども展示した。

景品は新キャラとして女の子四人の「ミニモニ。」、クレイアニメの「ガンビー」、食品「ケロッグ」、漫画の「ジョジョの奇妙な冒険」、絵本の「おしゃれパンダはココにいる」などを採用、それぞれのぬいぐるみやフィギュアなどを紹介した。

このほかスピーカー内蔵キャラとマイクをセットした携帯電話用ハンズフリーマイク、パソコンに接続しメール着信時にぬいぐるみキャラが音声で知らせるもの、〝ルパン三世〟が掃除機で硬貨を吸い取る貯金箱など趣向を凝らしたものも多く展示された。

バンプレスト新作展で「取りぷるジャンプ」（上）と景品の新作の展示

論潮

電網遊戯場

バンプレストによるインターネット上のゲーム場「プライズパーク」が本格オープンした。プレイヤーはインターネットで接続されたパソコンがある限り、日本中どこからでも、いつでも、バンプレストが設置したインターネット上のプライズゲーム機で遊ぶことができるようになったのである。現実のゲーム場ではないので風営法の制約は受けず、二十四時間営業できることになるし、未成年者の入場制限時間というのも関係がない。

しかしインターネット上のプライズゲーム機であっても、ゲーム料金を払ってプレイし、ゲームの結果として景品を獲得することができるという仕組みなので、①スキルを要するゲーム性、②現実のゲーム場と同等の景品価格を維持している。

これらは海外で開設されているインターネットカジノとの違い、区別をする意味でも重要となる。

インターネットカジノでは、ギャンブル自体が目的となるため、さまざまな議論を巻き起こしており、恒常的に設置されるかどうかも明らかではない。それでも、米国ネバダ州議会はインターネットカジノを承認する州法を可決したと聞く。インターネット上であれ、カジノ運営に伴うさまざまな問題を解決できるのかは疑問である。とは言え、本格的カジノからインチキカジノまで、いろんなカジノがインターネット上で見受けられる。

現実はそういう段階にある。それをイービジネスの一種と見てもよいが、少なくともインターネットで特定のサイトを開くと、そこにAMゲーム場やカジノが設けられている、という時代に入っているのである。利用者がどれほどいるのか、はたしてビジネスとして成立するのか、と問う人もいるだろうが、現実は認めざるをえない。

ウェッブサイト（俗にホームページと言う）を開設すると言いながら実現できない広告雑誌に頼っていると、時代の変化に対応できないと思う。

何で人を楽しませるかがいつでも最大の課題だ。

任天堂、3月期決算

減収だが大増益

円高差益は663億円

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月二十四日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表、減収増益とした。連結子会社は二社増え二十二社となった。

連結決算の売上高は前年比一二・八%減の四千六百二十五億二百万円、経常利益は七七・五%増の千九百二十二億四千七百万円、最終利益は七二・三%増の九百六十六億三百万円だった。

部門別売上高はレジャー機器（家庭用TVゲーム関係）が一二・五%減の四千五百八十五億八百万円、その他（トランプ、かるたなど）が四一・五%減の三十九億九千三百万円。レジャー機器が九〇%以上占めるため部門別営業損益は示されない。

海外売上高は一四・二%減の三千四百八十八億三千九百万円で、比率は七五・四%（前年七六・七%）。うち北米と南米が五一・六%、欧州が二〇・九%となっている。

「GB」は日米欧でポケットモンスター関連ソフトが人気を盛り上げた。今年三月日本で発売した「GBA」も好調にスタートした。「N64」関連は本体が一巡し、売上高が減少した。

年度末の急激な円安により六百六十三億円の為替差益が発生した。有価証券評価損を特別損失で百三十五億円計上した。

今年六月「GBA」を米欧市場に投入。「ゲームキューブ」は日本で九月に、米国で十一月に発売する。二〇〇二年三月期は中間期で売上高二千三百億円、経常利益五百億円、中間利益三百億円を予想。通期では売上高五千八百億円、経常利益千四百億円、最終利益八百億円と見込んでいる。

単独決算では売上高が一五・二%減の三千五百十億六千六百万円、経常利益が一一八・〇%増の千六百四十五億三千三百万円、当期利益が七六・七%増の八百六十七億七千七百万円だった。今期は中間期で売上高千八百億円、経常利益四百五十億円、中間利益三百億円を予想。通期では売上高四千五百億円、経常利益一千億円、当期利益六百億円を見込んでいる。

景品あっせんの

事業協組を売却

OAO理事会で懸案了承

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、川楠俊太郎会長）は五月十七日、第十七回定時総会（本紙前号既報）の直前に難波御堂筋ビルで第九十四回理事会を開催し、OAOが出資している大阪アミューズメント施設営業者事業協（梅原靖三理事長）をOAO相談役の土井富美雄氏（愛和技研オーナー）に売却することを了承した。

同組合はシングルロケオペレーターが設立した大阪ゲームマシンオペレーター事業協が後に改称したもの。九〇年八月、解散寸前の状態だった同組合にOAOが肩入れして、OAOの事業部門とした。このためOAOから組合員として四社が加入、百二十万円出資。同組合は景品あっせん事業を行なうことで再スタートしたが、それでも数年前から休眠状態になっていた。

同組合売却に伴いOAOからの組合員は退会し出資金も返却される。事業協同組合の売買は異例のこととなる。

なおOAOではタイトー社内異動により理事の立谷哲二氏が清水正作氏に交代するのを了承した。

人事異動

ミゼッティ工業

（2月21日）会長（社長）橋本敬造▽社長（取締役）橋本保彦

アトラス

（6月1日）CS事業本部長兼事業戦略室長、社長岩田松雄▽開発本部長（CS事業部長）取締役兼執行役員第一開発部長岡田耕治▽執行役員AM事業本部長兼販売部長（経営企画室長）坂井田薫▽同SC事業本部長兼管理部長（経営企画室担当部長）藤田信彦▽特命担当部長（執行役員AM事業部長）藤原政裕

開発本部エデュケーション制作室長、青木新一▽同制作部長兼業務部長（CS制作販売部制作担当部長）富山徳之▽CS事業本部営業部長（CS事業部CS制作販売部担当部長）野本章▽AM事業本部技術開発部長、関谷純夫▽SC事業本部店舗運営推進部長（店舗事業部長）猪狩茂▽管理本部部長代理、総務部長山沢一彦▽管理本部財経部長、横山嘉夫

▼機構改革＝①CS事業部をCS事業本部とし、開発部門を分離、開発本部とする、②CS制作販売部を廃止、③AM事業部をAM事業本部にし、店舗事業部をSC（ストアコントロール）事業本部とする、④管理本部、事業戦略室を新設、⑤経営企画室を経営管理部に改称、⑥新規事業開発室、リスクマネジメント室を廃止

（6月27日）取締役、角川書店取締役メディア戦略事業部担当松原真樹▽常勤監査役（取締役）小口満夫▽監査役（経営企画室調査役）石川尚志▽同、あさひ銀リテールファイナンス常務荒木義男▽執行役員（取締役兼執行役員）開発本部長兼第一開発部長岡田耕治▽管理本部経営管理部長（常勤監査役）今井晴康▽退任（取締役）横山秀幸▽同（同）佐藤幹雄▽同（監査役）室伏増男▽同（同）増谷毅

グローリー工業

（6月28日）会長（社長）尾上寿男▽社長（副社長）西野秀人▽取締役、自販機・遊技システム事業部長尾上広和▽常務（取締役）経営企画室長松岡則重

日邦産業

（5月24日）社長（取締役）大塚真治▽取締役（社長）岡屋裕造

（6月28日）取締役、白崎秋雄▽同、塚本二郎▽監査役、辻本隆志▽退任（取締役）岡屋裕造

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン

（6月28日）取締役、パシフィック・センチュリー・サイバーワークス業務執行取締役フレデリック・マー・シー・ハン▽同、同B2Cアジア責任者ウィニー・ユー▽同、同業務執行取締役ミコ・チャン・チョー・イー

事務所移転

エスデン産業㈱＝東京都品川区大崎三丁目十八番七号、☎5740-8695、鈴木晴夫社長。

法人申告所得ランキング01

AM業界関連142社

総合順位	社名	都道府県	売上高(百万円)	00年申告所得(百万円)	00年申告所得 決算月	99年申告所得(百万円)	98年申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	代表者名
45	㈱アルゼ	東京	141,171	71,776	3	55,478	——	29.4	1,295	岡田　和生
51	任天堂㈱	京都	414,053	67,311	3	122,465	128,729	▲ 45.0	1,153	山内　溥
141	コナミ㈱	東京	130,124	28,436	3	13,278	743	114.2	938	上月　景正
213	㈱オリエンタルランド	千葉	172,970	19,013	3	27,104	25,524	▲ 29.9	2,444	加賀見俊夫
229	㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント	東京	484,871	18,022	3	67,210	81,035	▲ 73.2	1,050	久多良木健
236	オムロン㈱	京都	386,699	17,458	3	11,190	21,283	56.0	6,568	立石　義雄
290	日立ソフトウェアエンジニアリング㈱	神奈川	158,537	13,835	3	10,164	7,221	36.1	4,849	兼清　裕幸
347	高砂電器産業㈱	大阪	40,432	11,490	6	4,841	655	137.4	276	浜野　準一
544	㈱マタハリー	神奈川	58,447	7,401	3	7,449	1,274	▲ 0.6	254	山中　秀晃
565	㈱ナムコ	東京	96,768	7,149	3	5,866	8,696	21.9	2,387	中村　雅哉
573	サミー㈱	東京	45,791	7,083	3	1,737	——	307.8	444	里見　治
945	㈱エニックス	東京	18,325	4,295	3	7,824	1,359	▲ 45.1	130	本田　圭司
993	㈱スクウェア	東京	26,348	4,080	3	4,542	12,963	▲ 10.2	594	鈴木　尚
1236	加賀電子㈱	東京	77,330	3,352	3	387	972	765.2	299	塚本　勲
1269	グローリー工業㈱	兵庫	65,545	3,269	3	3,676	2,418	▲ 11.1	1,766	尾上　寿男
1704	㈱ハピネット	東京	94,698	2,413	3	1,771	5,452	36.2	321	苗手　一彦
1744	グローリー商事㈱	大阪	87,371	2,340	3	2,736	2,964	▲ 14.5	1,606	尾上　佳雄
1931	㈱バンプレスト	千葉	28,444	2,107	3	1,451	2,994	45.2	164	伍賀　槙太
2021	㈱ラウンドワン	大阪	13,493	2,012	3	2,248	1,738	▲ 10.5	215	杉野　公彦
2083	㈱ゲームフリーク	東京	——	1,949	3	1,487	1,163	31.1	30	田尻　智
2125	㈱コナミコンピュータエンタテインメントジャパン	東京	——	1,913	3	1,062	——	80.1	——	吉岡　基行
2229	㈱ナナオ	石川	67,562	1,817	3	——	231	——	605	高嶋　哲
2242	ウオルト・ディズニー・エンタプライズ	東京	——	半 1,806	3	1,838	2,692	▲ 1.8	151	星野　康二
2292	㈱第一興商	東京	59,884	1,755	3	2,314	4,653	▲ 24.1	1,290	保志　忠彦
2447	エレクトロコインジャパン㈱	東京	——	1,646	3	2,490	2,451	▲ 33.9	120	岡田　和生
2754	三精輸送機㈱	大阪	16,648	1,462	3	1,876	1,153	▲ 22.1	251	山田　聡
2831	㈱シチエ	東京	9,729	1,424	12	1,095	1,406	30.0	155	森原　哲也
2936	㈱よみうりランド	東京	15,209	1,367	3	865	562	58.0	222	中保　章
2959	㈱カプコン	大阪	36,896	1,355	3	——	——	——	1,019	辻本　憲三
2977	テクモ㈱	東京	10,414	1,344	3	1,174	755	14.5	269	柿原　彬人
3040	㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京	東京	——	1,317	3	585	565	125.0	200	石塚　通弘
3071	長島観光開発㈱	三重	27,011	1,301	2	544	910	139.1	1,182	大谷信美治
3122	スガツネ工業㈱	東京	13,152	1,274	12	387	318	229.3	362	菅佐原道夫
3225	㈱イオンファンタジー	千葉	——	1,238	2	798	536	55.1	50	辻　善則
3329	㈱一富士興業	広島	35,612	1,199	6	858	574	39.7	200	長鋪毅一郎
3343	㈱日本コンラックス	東京	18,330	1,195	3	1,639	3,987	▲ 27.1	353	稲垣　憲彦
3591	㈱ケイシーイーオー	大阪	3,485	1,114	3	950	242	17.3	176	樹下　国昭
3804	㈱ナル	東京	——	変 1,049	9	——	——	——	3	中村　雅哉
4304	マスセット㈱	東京	5,868	927	1	555	379	66.9	90	鈴木　利生
4612	㈱トーセ	京都	3,359	856	8	752	509	13.9	206	斎藤　茂
5006	泉陽興業㈱	大阪	10,907	784	4	126	368	520.2	298	山田　三郎
5168	㈱タイカン	兵庫	14,110	760	3	636	235	19.6	673	別宮　浩
5222	㈱東プロ	埼玉	3,000	751	3	406	——	85.2	14	田島　利昭
5907	東京コナミ㈱	東京	——	662	3	576	——	14.9	——	古川　真一
6091	㈱ワイドレジャー	福岡	6,160	642	2	611	566	5.0	200	菊池　康男
6791	城山観光㈱	鹿児島	99,670	573	3	1,869	2,412	▲ 69.4	1,236	保　太生
7693	㈱光新星	大阪	49,285	508	11	463		9.8	499	當山　隆則
8084	㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	44,910	482	3	1,760	150	▲ 72.6	786	南雲　龍夫
8514	㈱マイカルクリエイト	大阪	12,000	459	2	309	212	48.4	100	平沢　範雄
8963	ウォルト・ディズニー・アトラクションズ㈱	千葉	——	436	9	217	113	100.6	70	ウィリアム・エイチ・ゲアー
9361	㈱エスケイジャパン	大阪	4,340	419	3	299	232	40.2	63	久保　敏志
9802	北東商事㈱	北海道	4,291	400	3	323	161	23.9	75	松本　昭
10507	㈱カトウ製作所	東京	3,000	374	2	153	——	144.3	13	加藤　栄子
10656	伊藤忠産機㈱	東京	17,912	369	3	——	544	——	73	吉原　正
10686	三井グリーンランド㈱	熊本	6,490	367	12	260	変 259	41.5	92	江里口俊文
11443	㈱マツイ・ゲーミング・マシン	東京	2,318	342	7	268	124	27.8	61	松井　隆
11464	㈱山崎屋	石川	5,258	341	2	179	169	91.1	330	山崎　健造
11784	中央コナミ㈱	東京	12,000	332	3	51	——	554.2	24	富田　徳義
12540	システムサービス㈱	東京	6,475	312	9	51	57	507.7	28	佐藤　隼夫
12796	旭精工㈱	東京	5,663	306	8	42	422	631.4	203	安部　寛
14478	㈱田無ファミリーランド	東京	9,563	270	3	210	161	28.7	53	下田　忠雄
15238	㈱アミパラ	岡山	3,034	256	4	73	116	252.8	59	筒井　雅久
15465	㈱コナミミュージックエンタテインメント	東京	——	252	3	43	——	489.9	——	永田　昭彦
16249	中部コナミ㈱	愛知	12,000	240	3	513	——	▲ 53.3	30	松浦　浩司
16315	㈱エイコー	東京	5,420	238	1	120	——	97.9	59	辻谷　博男
18126	㈱原電化	東京	1,900	213	9	210	211	1.4	25	原　穣
18127	南関東コナミ㈱	神奈川	——	213	3	187	——	13.9	15	早崎　友啓
18129	㈱ハローズ	東京	4,029	213	3	79	222	167.8	96	牧野　憲治
19025	グローリー機器㈱	兵庫	9,390	202	3	40	——	403.4	455	石田　学人
19086	㈱ブロッコリー	東京	4,125	201	2	——	——	——	86	木谷　高明
19351	㈱アポロ	大阪	6,527	198	9	166	229	19.3	19	段　為梁

総合順位	社名	都道府県	売上高(百万円)	00年申告所得(百万円)	00年申告所得 決算月	99年申告所得(百万円)	98年申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	代表者名
19481	ユーズ㈱	東京	2,000	197	2	234	182	▲ 15.8	54	加藤　勇
19627	㈱コナミコンピュータエンタテインメント札幌	北海道	——	195	3	——	——	——	——	広下　宏治
19861	マルカ㈱	東京	9,259	193	9	80	273	140.9	115	加藤　定
20415	㈱友栄	東京	2,483	187	3	107	101	75.6	120	内田　博
20435	㈱アリカ	東京	1,000	187	3	——	264	——	41	西谷　亮
20558	九州コナミ㈱	福岡	——	186	3	53	——	251.6	——	川井　一功
21447	㈱エキスポランド	大阪	5,051	178	3	141	181	25.7	135	山田　三郎
21831	㈱コスモ通商	茨城	3,355	174	6	238	76	▲ 26.9	98	石田　秀一
21881	エイトレジャー物産㈱	北海道	4,101	174	3	143	93	21.7	90	富田　紀一
22075	㈱セガ・ロジスティクスサービス	東京	4,929	172	3	99	327	74.4	113	小野　忠彦
22357	㈱サッポロユウキ	北海道	1,042	170	7	146	284	16.2	21	室井　秀司
22639	㈱むさしの村	埼玉	2,327	167	3	193	250	▲ 13.4	65	橋本　利夫
22724	㈲北陸ロータリー	富山	1,076	167	4	190	262	▲ 12.2	62	松岡　一之
24156	㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	1,362	156	3	変 124	——	26.0	28	金子　孝運
24454	㈱アクト浜松	静岡	660	154	9	121	121	27.9	10	宇津山　豊
26198	㈱特機リース	岐阜	800	143	9	274	——	▲ 47.8	10	真鍋佐千江
26809	ビデオシステム㈱	京都	2,730	140	7	132	159	6.1	30	古川　晃司
27946	シリコンテクノロジー㈱	東京	3,983	133	3	84	98	57.5	25	四方堂久登
28401	コナミキャリアマネジメント㈱	東京	——	131	3	——	——	——	——	稲富　英利
28534	㈱セガ・ミューズ	東京	52,043	130	3	252	419	▲ 48.4	——	山崎　昇一
30559	アイレムソフトウェアエンジニアリング㈱	石川	1,369	121	3	——	変 74	——	60	実盛　祥隆
31736	㈱鳥羽水族館	三重	3,163	116	5	94	342	23.4	159	中村　幸昭
32255	㈱カプトロン	大阪	1,277	113	3	207	146	▲ 45.1	16	中村　昌弘
33739	北関東コナミ㈱	埼玉	5,500	108	3	199	——	▲ 45.6	22	田中　郁郎
34733	㈱焼津ミマツ	静岡	1,945	105	5	127	224	▲ 17.9	80	増田　綾子
35129	北日本通信工業㈱	福島	1,744	103	4	——	——	——	52	松川　稔
35729	大阪コナミ㈱	大阪	——	101	3	158	——	▲ 36.0	——	原田　伸一
35764	㈱京一会館	大阪	7,700	101	9	149	337	▲ 32.0	60	陸橋　延夫
36812	㈱彩京	東京	1,523	98	9	249	389	▲ 60.7	80	藤本　光三
37152	㈱藤江レジャー	石川	——	97	3	67	——	45.2	——	山崎　健造
37967	コナミキャピタル㈱	東京	——	変 95	7	60	73	57.1	——	伊藤　精二
39256	蒲郡サンアミューズメント㈱	愛知	616	91	6	94	61	▲ 3.6	10	長田　隆次
41045	ユニバーサルディストリビューティングオブネバダインコーポレーテッド	鳥取	——	86	12	——	371	——	——	岡田　和生
41687	㈱共和コーポレーション	長野	2,644	85	9	60	44	40.5	43	宮本　和彦
43651	加賀デバイス㈱	東京	11,607	81	3	——	——	——	48	益野　力一
43790	㈱アルプス	兵庫	1,405	80	8	66	86	21.5	33	水野　則男
44198	㈱東亜セイコー	京都	1,026	79	8	44	227	81.1	49	斉藤　豊
45008	㈱ラッキー	千葉	1,059	78	8	110	——	▲ 29.1	16	石川　良一
46172	コナミサービス㈱	神奈川	1,500	76	3	341	213	▲ 77.9	60	戸泉　木一
46422	㈱トップ産業	東京	1,470	75	10	73	——	3.4	15	村山徳三郎
47663	㈱岡本製作所	大阪	1,100	73	3	126	168	▲ 42.2	30	岡本　典之
48321	㈱ヤマグチ	北海道	26,071	72	7	87	81	▲ 17.3	113	広瀬　清
48368	㈱タオ・エンタープライズ	千葉	1,184	72	12	77	46	▲ 7.2	15	大和久雅史
48433	㈱ピーナッツ・クラブ	大阪	4,800	72	8	52	43	37.0	54	吉名　基能
49248	㈱ナムコトレーディング	東京	4,480	70	2	——	——	——	18	金平　光雄
49758	㈲サン・カンパニー	神奈川	844	69	8	69	63	1.1	14	浦上　和三
53290	泉陽機工㈱	大阪	1,603	64	4	43	193	49.0	36	山田　三郎
55144	㈱リバーサービス	福岡	3,026	61	3	——	94	——	30	神宮寺憲人
55385	㈱ジェイ・アール・イー	大阪	741	61	6	87	81	▲ 29.8	24	能美　政彦
57515	㈱ウィザード	岐阜	360	58	3	45	——	28.6	5	鈴木　雅也
57850	㈲ニシカワレジャー	愛知	1,023	58	1	54	44	6.6	20	西川　宏木
60286	コナミ興産㈱	東京	1,200	55	3	116	259	▲ 52.3	50	伊藤　精二
61319	㈱ユニ・ファイブ	東京	2,170	54	2	373	111	▲ 85.5	42	城川参十六
62009	中国コナミ㈱	広島	——	53	3	——	——	——	10	藤原　健一
62166	シグマゲームサービス㈱	東京	——	変 53	3	——	——	——	60	田中　豊洋
62291	岐阜特機㈱	岐阜	1,655	53	3	——	——	——	9	真鍋　巧
62766	㈱サミー・アミューズメントサービス	東京	2,052	53	3	——	——	——	28	鈴木　実
66600	㈱バンウェーブ	東京	5,610	49	1	——	——	——	33	吉川　昌之
66749	㈱フジユーエン	東京	828	49	11	74	——	▲ 33.9	25	古舘　達三
67309	㈳コンピューターエンターテインメントソフトウェア協会	東京	1,531	48	3	92	71	▲ 47.4	9	上月　景正
67606	ジョイパックアミューズメント㈱	東京	1,491	48	3	——	——	——	40	林　光男
67656	フジタ総合企画㈱	岐阜	1,400	48	5	102	——	▲ 53.0	27	藤田　善洋
67718	㈱アルノ	秋田	1,638	48	8	106	114	▲ 54.9	50	下村　英春
69035	平田観光㈱	大阪	9,606	47	12	249	88	▲ 81.2	90	平田　哲也
70271	日本ユニカ㈱	東京	3,310	46	12	102	73	▲ 55.3	100	保木　純夫
71120	大長商事㈱	福岡	8,075	45	1	——	——	——	105	長友　隆典
71189	北陸コナミ㈱	石川	——	45	3	——	——	——	——	藤原　健一
73058	㈱アリサカ	宮崎	3,011	44	3	42	40	3.4	71	有坂　順三
73322	中和機械㈱	東京	4,513	43	12	73	87	▲ 40.6	37	川崎　徳雄
73721	㈱総商	愛知	2,149	43	6	——	188	——	21	木村　雅三
77025	㈱ソユー	秋田	2,174	41	5	——	——	——	57	今野　創

この表は「法人申告所得ランキング01」約七万九千社のうち、AM業界関連分をピックアップしたもの。「週刊東洋経済」臨時増刊号（六月二十日付）をもとにしたが、いくつか留意点がある。

「法人申告所得」は二○○○年中の法人申告所得額（修正申告があった場合は修正後の申告所得額）が四千万円を超えるものを集計、多い順に並べたもの。四千万円以上の場合は税務署に公示されるので、㈱帝国データバンクが全国の調査網を通じて集約した。集計時点により総合順位は変化していくことになる。

○○年中の所得額は○○年中に到来した決算期末（年二回ある場合は後のほう）の所得額を基準にしている。最も遅い十二月期を含めたのがこの時期発表される「申告所得ランキング」となる。

本紙収録に際しては、AM事業が高い売上比率を占めるものはもちろん含め、そうでなくともAM事業で知名度が高いものも含めた。なお家庭用ゲームソフト、カラオケ関連については、主なものを収録するにとどめたが、オペレーターについてはできる限り収録した。

表の見方のうち、申告所得額で「変」とあるのは変則決算で、その多くは決算期変更によるもの。その場合、十二ヵ月分に換算して計上してある。ただし、六ヵ月の変則決算の場合は年換算せず、「半」を付け半年間の数値を掲げている。年二回で片方のみの場合も「半」となる。

表のうち「会社名」は申告時の登記上の商号。「都道府県」は、申告した実質本社のある都道府県名。「代表者名」は、税務申告時に届けた代表者名で、必ずしも社長とは限らないが、ほとんどが社長。「従業員数」は、原則として最近期末の数字で、参考値。

「売上高」は○○年中申告所得のもとになった売上高を参考値として掲げたもの。この欄で空白となっているのは、売上高が判明しなかったことを示している。

本紙ではできる限り多くのAM業界関連分を収録したつもりであるが、収録もれは十分ありうる。またこれまでもそうだが、今回の集計以後の修正申告で変更もありうるので、このリストは絶対的なものではない。あくまでも業界関連分の変化を見る目安にしかすぎない。

Game Machine's Best Hit Games 25

2001年上半期ベストヒットゲームズ25

「VS2000」首位 2位「鉄拳TT」

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使用されるいわゆる基板タイプ）の二〇〇一年上半期のトップは、二〇〇〇年下半期に続いてセガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2ver2000」（九九年八月発売）となった。

同ゲームは九九年下半期一位だった「99」に続くシリーズもので、二〇〇〇年上半期に入れ替わった。シリーズ第一作の「バーチャストライカー」（九五年五月）は「モデル2」基板使用、二作目「同2」（九七年六月）から四作目「同2ver99」（九八年十二月）まで「モデル3」を使用しバージョンアップを続けいずれもトップクラスを維持。「同2ver2000」は「ナオミ」によりグレードアップし、シリーズの高い人気を引き継いだ。なお「99」も十六位に入った。またシリーズ新作「同3」（二〇〇一年四月）は集計期間が短いため欄外だが、チャートではトップクラスに入っている。

二位はナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」（九九年七月）。シリーズ四作目で二〇〇〇年上半期首位、下半期二位と高い人気を維持。一、二位は二〇〇〇年下半期と同じだった。

三位はカプコンの格闘ゲーム「カプコンvsSNK」（二〇〇〇年八月）。カプコンとSNKの格闘キャラの対決を実現させ格闘ゲームファンの強い支持を得た。同社格闘ゲームは「ストリートファイターⅢサードストライク」（九九年五月）が十三位、「ストリートファイターZERO3アッパー」（二〇〇一年二月）が集計三ヵ月分ながら二十二位に入った。

四位はナムコのパズルアクションゲーム「ミスタードリラー2」（二〇〇〇年七月）で、昨年下半期九位から上昇した。前作（九九年十一月）は十九位で「2」と入れ替わり、さらに三作目「同グレード」（二〇〇一年三月）が集計三ヵ月分で二十三位ながら勢いがあり、チャートでは入れ替わった。

五位はセガ社テニスゲーム「パワースマッシュ」（九九年十二月）。九位の「スポーツジャム」（二〇〇〇年十二月）を含め、同社スポーツゲームは総じて高い人気がある。

六位はSNKネオジオの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」（二〇〇〇年七月）。人気シリーズで根強いファンがいる。ネオジオソフトは二十一位「メタルスラッグ3」（二〇〇〇年三月）がある。

七位はサミー「ギルティギアX」（二〇〇〇年七月）で、二〇〇〇年下半期十四位から伸ばした。

八位は彩京「対戦ホットギミックフォーエバー」（二〇〇〇年四月）。同シリーズは安定している。十位はナムコ「スーパーワールドスタジアム2000」（二〇〇〇年三月）。チャートでは「同2001」（二〇〇一年四月）と入れ替わった。

このほか十二位の、セガ社「テトリス」（八八年十二月）は十二年半にわたりなお健在。十四位の彩京「ストライカーズ1999」（九九年十月）は唯一のシューティングゲーム。ミニゲームはコナミ「ハイパービシバシチャンプ」とビデオシステム「すくすく犬福」（いずれも九八年夏）が健闘。タイトーGネットは「続おてなみ拝見」（二〇〇〇年十二月）が二十位。

なお現在チャートでトップを独走中のカプコン／バンプレスト「機動戦士ガンダム連邦vsジオン」（二〇〇一年三月）は集計二ヵ月分のため欄外だが、評価は非常に高い。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	バーチャストライカー 2 ver.2000（セガ社Naomi）	1842
2	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	1630
3	カプコンvsSNK（カプコン）	1618
4	ミスタードリラー 2（ナムコ）	1477
5	パワースマッシュ（セガ社Naomi）	1289
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ）	1287
7	ギルティギア X（サミー Naomi）	1126
8	対戦ホットギミックフォーエバー（彩京）	1058
9	スポーツジャム（セガ社Naomi）	859
10	スーパーワールドスタジアム2000（ナムコ）	827
11	ガンスパイク（彩京／カプコン Naomi）	747
12	テトリス（セガ社）	736
13	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン）	726
14	ストライカーズ1999（彩京）	724
15	燃えろ！ジャスティス学園（カプコン Naomi）	715
16	バーチャストライカー 2 ver.99（セガ社）	689
17	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	657
18	すくすく犬福（ビデオシステム）	646
19	ミスタードリラー（ナムコ）	636
20	続おてなみ拝見（サクセス／タイトー Gネット）	629
21	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ）	625
22	ストリートファイター ZERO 3 アッパー（カプコン／セガ社Naomi）	604
23	ミスタードリラー グレイト（ナムコ）	603
24	マイティパン（ミッチェル／カプコン）	596
25	闘魂烈伝 4（ナムコ）	592

完成品タイプでは「ダービーOC」トップ

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、セガ社の競馬シミュレーションゲーム機「ダービーオーナーズクラブ2000」（二〇〇〇年十月）が一位となった。馬の調教と騎乗ゲームで多人数用。データ記録カード方式によりリピーターを増やした。同機は「ダービーオーナーズクラブ」（九九年十月）を一部マイナーチェンジし実質的には同一ゲーム機であるため、昨年下半期に続きトップになったことになる。

二位はタイトーのCGドライブゲーム機「バトルギア2」（二〇〇〇年七月）。前作と入れ替わった昨年下半期九位から順位を上げ、安定した人気がある。

三位はセガ社「シャカっとタンバリン」（二〇〇〇年十一月）。同社音楽ゲーム機は十五位に「サンバDEアミーゴver2000」（二〇〇〇年十二月）がある。

四位「ニンジャアサルト」（二〇〇〇年十一月）、五位「タイムクライシス2」（九八年四月）はいずれもナムコのガンゲームで同社「ゴルゴ13奇跡の弾道」（二〇〇〇年三月）も七位。ガンゲーム機はこのほかセガ社「コンフィデンシャルミッション」（二〇〇〇年十一月）が九位、同「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」（九八年十一月）が十一位、コナミ「ザ・警察官」（二〇〇〇年十二月）が十位と安定した人気がある。

コナミの音楽ゲーム機は六位「ドラムマニア・サードMIX」（二〇〇〇年九月）と八位「DDRフォースMIX」（同八月）があるが、短期間でバージョンアップされるためチャートでは欄外に去るのが早い。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ダービーオーナーズクラブ2000（セガ社）	2148
2	バトルギア 2（タイトー）	1347
3	シャカっとタンバリン！（セガ社）	1280
4	ニンジャアサルト（ナムコ）	1244
5	タイムクライシス 2（ナムコ）	1239
6	ドラムマニア サードミックス（コナミ）	1039
7	ゴルゴ13 奇跡の弾道（ナムコ）	962
8	ダンズダンスレボリューション フォースミックス（コナミ）	922
9	コンフィデンシャルミッション（セガ社）	912
10	ザ・警察官（コナミ）	868
11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	844
12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社）	816
13	東京バス案内（セガ社）	749
14	リッジレーサーV アーケードバトル（ナムコ）	679
15	サンバDEアミーゴ ver.2000（セガ社）	663

その他部門では「キャンバスショット」

その他アーケードゲーム機部門はフリッパー、クレーン機などを除外した。フリッパーはデータ量が極端に少なくなり九六年分までで集計を廃止。クレーン機などは景品の人気で稼働状況が大きく左右されるため集計に含めていない。

この分野の一位はオムロンの「キャンバスショット」（二〇〇〇年十一月）で、二位も同社シール機となった。三位は日立ソフト「ストリートスナップEG」（同七月）だが、「同シリーズ新作「劇的美写」（二〇〇一年三月）が集計三ヵ月分で十位と勢いがある。

シール機以外はコナミ「パンチマニア北斗の拳」とIMS／アトラス「ラリーポイント2」があるぐらい。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	キャンバスショット（オムロン）	1708
2	フラッシュショット（オムロン）	1574
3	ストリートスナップ EG（日立ソフトウェアエンジニアリング）	1459
4	フォト&シール・クルクル（メイクソフトウェア）	1356
5	フォト&シール・キララ 2（メイクソフトウェア）	1312
6	ピュアショット（オムロン）	898
7	Hitomi（アイエムエス）	862
8	パンチマニア北斗の拳（コナミ）	803
9	チャオッピ！（オムロン）	737
10	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社）	552
11	ラリーポイント 2（アイエムエス／アトラス）	502
12	ドリームステーション・ラブ（アトラス）	493

全国の主なロケーション（現在30ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「二〇〇一年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス 6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	9.32
2	トーナメント・ゴールデンティー・フォー 2002（IT）	8.40
3	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（IT）	8.18
4	ゴールデンティー・フォー（IT）	8.03
5	ダークシルエット・サイレントスコープ 2（コナミ）	7.64
6	グリッド（ミッドウェー）	7.40
7	ミズ・パックマン／ギャラガ・リユニオン（ナムコ）	7.36
8	サイレントスコープ（コナミ）	7.36
9	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.14
10	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.13
11	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	7.07
12	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	6.86
13	インベーション（ミッドウェー）	6.86
14	エリア51（アタリゲームズ）	6.74
15	サイトフォー（アタリゲームズ）	6.73

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	アークティックサンダー（ミッドウェー）	8.56
2	ナスカーアーケード（セガ社）	8.50
3	ポリス911〔ザ・警察官〕（コナミ）	8.33
4	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.25
5	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	8.24
6	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	8.03
7	18ホイーラー（セガ社）	8.00
8	タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	7.86
9	クライシスゾーン（ナムコ）	7.84
10	クレイジータクシー（セガ社）	7.72
11	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	7.64
12	ジャンボサファリ（セガ社）	7.60
13	エアコンバット22（ナムコ）	7.50
14	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.49
15	クルージンワールド（ミッドウェー）	7.47

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	8.48
2	ディアハンティングUSA（サミー）	8.00
3	ターキーハンティングUSA（サミー）	8.00
4	ゴールデンティー2K（インクレディブル・テクノロジー）	7.19
5	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	7.10
6	カプコンvsSNK（カプコン）	7.00
7	NBAショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.88
8	ワールドクラスボウリング（IT）	6.86
9	ストライカーズ1945 パートⅢ（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.86
10	マーヴルvsカプコン 2（カプコン）	6.65
11	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.57
12	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ開発／ファブテック）	6.56
13	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ）	6.55
14	シンプソンズボウリング（コナミ）	6.53
15	ゴールデンティー'99（IT）	6.52

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハイローラー・カジノ（スターン）	8.29
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.89
3	シャーキーズ・シュートアウト（スターン）	7.60
4	モンスターバッシュ（バリー）	7.43
5	サウスパーク（セガピンボール）	7.31

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	テンペスト（アタリ）	6.80
2	ザ・シンプソンズ（コナミ）	6.50
3	アルペンレーサー Ⅱ（ナムコ）	6.45
4	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.30
5	スズカ8アワーズ（ナムコ）	6.29

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

「Xbox」「ゲームキューブ」北米で11月発売

299ドルと199ドル

米国家庭用TVゲーム機展「E3」開催を機に米国マイクロソフト社は「Xbox」を北米で十一月八日、二百九十九ドルで発売すると発表した。日本での発売日は未定。この価格は先行するSCE「PS2」と同じ。「Xbox」ではハードディスクと通信モデムを内蔵しており、割安となる。また任天堂は、北米で「ゲームキューブ」を十一月五日に発売すると発表した。日本では九月十四日出荷を明らかにしている。北米での「ゲームキューブ」価格は百九十九ドル、日本で二万五千円、ゲームソフト価格は北米で約五十ドル、日本で六千八百円になることを、「E3」後に明らかにした。

SCE「PS2」はインターネット接続機能を追加する予定なので、「Xbox」とともにインターネット機能を重視するものとなるが、「ゲームキューブ」はそういう方向ではないという違いがある。いずれもCGなど駆使するハードウェアを備えており、家庭用TVゲーム機として一段と高度なものになるため、ゲームソフト開発メーカーはこれまで以上に開発コストをかけて、苛酷な開発競争を繰り広げることになるもようだ。

SCE「PS2」でAOLらと提携

インターネット利用を追加

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）は五月十六・十七日、家庭用「PS2」に関する世界規模の業務提携を相次いで発表した。いずれも「PS2」をインターネット端末として利用する上で重要な提携で、ブロードバンド利用の普及を前提にしたものとなっている。

まず十六日、SCEは米国アメリカ・オンライン社（AOL）と、ブロードバンドを含むネットワークサービスで提携した。「PS2」での電子メールサービス、ブラウザ「ネットスケープ」のPS2版を提供するというもの。

十七日には米国リアルネットワークス社、マクロメディア社、シスコシステムズ社のそれぞれと提携した。リアルネットワークス社はPS2用「リアルプレーヤー」、マクロメディア社はPS2用「マクロメディア・フラッシュプレーヤー」を提供し、ネット上での音声、動画、アニメなどが「PS2」で利用できるようになる。

シスコシステムズ社はPS2向けブロードバンドネットワークのシステムを構築し、次世代通信プロトコル、IPv6にも対応できるようにする。

「E3」2001の会場正面

セガ社、中国でPCソフト展開

現地の北京天人と提携し

セガ社は六月六日、PCゲームソフトを中国市場で展開することになったと発表した。投資会社ハイサン社（香港）の子会社で、中国のゲームソフト開発販売会社、北京天人（北京、メントリックス・インタラクティブ・エンタテインメント、ツォン・シャオユ社長）と業務提携したもので、セガ社と北京天人のスタッフが開発、六月十五日にも二タイトル出荷することになった。

中国向けPCゲームソフトで必要な中国語への翻訳も現地で行ない、開発コストの削減を図る。PCゲームソフトはすべてウィンドウズ（95、98、Me）用で、セガ社の有名な十三タイトルを次々と出荷する予定。価格は三十五元（一元は約十五円）以上。

六月十五日出荷分は「バーチャファイター2」、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の二タイトル（各三十五元）。六月二十三日には「ソニック・フォーインワン」（六十八元）を出荷する。以下「バーチャコップ2」（三十五元）、「ラストブロンクス」（同）などを七月以降に予定している。

セガ社では「マルチプラットフォーム戦略」の一環として、こうした中国でのPCゲームソフト展開を進めるが、中国ではPCゲーム市場が拡大基調にあり、また提携先の北京天人が中国での流通に精通していることなど、その理由に挙げている。

「ぐるぐる温泉2」「DC」「PS2」どちらでも参加

セガ社と開発子会社のオーバーワークスは六月五日、「DC」と「PS2」用にネットワークゲームソフト「ぐるぐる温泉2」を八月に発売すると発表した。「DC」ユーザーと「PS2」ユーザーが同時にネットワークゲームに参加できることになり、「プラットフォームの違いを超えたサービスの提供が可能になる」としている。

「ぐるぐる温泉」シリーズは九九年九月に最初のソフトが出て以来、今年三月までに計約十万枚を出荷した。このゲームソフトではネットワークに延べ三百五十万人が参加したとのこと。

新作「ぐるぐる温泉2」は「DC」用出荷に続いて、今秋「PS2」用を、また来春PC用も出荷する予定。セガ社では家庭用TVゲーム機にとどまらず、携帯端末などネット端末に供給していくとしている。

Prize Forum

プライズフォーラム

スモモも桃も桃のうち 憎まれっ子世に憚る

——ゲーム機の景品に使える物は市販価格で八百円以下って決められているのだったら、八百円の景品をいくつも集めてもっと高い景品と換えて貰ってもいいの。

——どういうこと?

——引換券なんか入れなくっても、例えば八百円の景品五個でバックなんかに換えてくれたらうれしいな。

——ダメだよ。

——えー、どうして、それってとってもうれしいサービスだと思うけどね。

——ゲーム機の景品はゲーム機に入れたものしか提供してはいけないし、取った景品を他の品物と交換してはいけない、っていうことがあるんだ。

——へーそうなんだ。お客さんへのサービスとしてはいいと思うけど、ゲーム機の業界ではしてはいけないことなのね。

——そうなんだ。景品の限度額を守っていても、交換してはいけないんだ。

——もしそういう限度額とか交換しているのを見つけたらどうするの?

——警察に知らせるか、ゲーム場を運営している人たちで作った地元のオペレーター協会やその連合会にAOUって団体があるからそこかな?そこで自分達が守るべきこととして、自主規制を作って守ろうとしているんだから。

——でも、わざわざ知らせる人もいないわね。

——そうだね、業界の人は自分達の業界を良くするために自分達で守るべきこととして色んなことを決めているんだし、守らない業者は指導していかないと業界として成り立っていかないよ、AOUにはぜひ頑張ってほしいね。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

アルゼの国税問題
"共同事業に影響ない"
スチーブ・ウィン氏がプレスに説明

米国ラスベガスのカジノホテル開発で知られるスチーブ・ウィン氏は五月二十五日、アルゼの国税問題はディザートイン跡地に巨大カジノを建設するという共同事業になんら影響しない、と語ったことが分かった。前日に出たロイター通信の報道を打ち消すものであるが、アルゼの所得隠しを指摘した東京国税局とアルゼの争いは、巨大カジノ建設に影響を与えかねないことも示した。

ウィン氏は昨年三月、ミラージュリゾート社の株式をMGMグランド社に売却し、四億八千万ドルを得た後、六月には広い敷地を持つディザートインを二億七千万ドルで購入、ここに巨大なカジノホテルを建設すると発表した。ディザートインは九月に閉鎖した。

一方、アルゼは岡田和生社長が所有する現地法人、ユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社（UDN）をアルゼが買収することについてのライセンスとアルゼ自体のゲーミング機製造ライセンスを、ネバダ州ゲーミングコミッション（NGC）に申請中である。そのアルゼがウィン氏のカジノ計画に加わることになった。

昨年十一月六日、アルゼはウィン氏のカジノ計画を進めるパルビノ・ラモール社に二億六千万ドル出資し、五〇％所有した。最も新しい計画によると、まず五十九階建て二千三百室の巨大カジノホテルを建設し、次に三百室のホテル、そしてコンドミニアムが建設される。最初の巨大カジノ建設には五億ドル以上かかることから、ウィン氏はパートナーを必要としていた。

ところが十二月二十七日、UDNとの取り引きは所得隠しに該当するとの指摘を、東京国税庁がアルゼに通知し、国税問題が表面化した。脱税であれば、NGCは見逃すはずがなく、カジノ共同経営に必要なライセンス取得が危うくなるという事態になった。

このためロイター通信は四月二十五日、アルゼが脱税問題を起こしたため、ウィン氏はアルゼとの提携を事実上断念し、非公式に他の提携先を探している、と報じた。

これに対しウィン氏は事実ではないと全面的に否定した。ウィン氏によると、アルゼとの提携は継続しており、アルゼの国税問題は民事紛争にすぎない、と語っている。従って他に提携先を探すことはありえない、と説明した。

ラスベガスのカジノビジネスは現在、クリーンで清潔とされ、不正はないことになっているが、かつては犯罪組織が複雑にからんでいて、NGCが長年かかってクリーンにしたという経緯がある。それだけにゲーミング機製造、販売、レンタル、カジノ経営などについては厳しい審査に合格しなければ、どんな有力者でも行なえないことになっている。今回のロイター通信の「誤報」は、そういう厳しい現実を浮び上らせるものとなった。

「E3」2001の西ホール（上）、南ホール（下）での展示のようす

セガ・ゲームワークス
映画館組み込む
ロケーションさらに増減

米国セガ・ゲームワークス社（カリフォルニア州ユニバーサルシティ、ロン・ベンション社長）は、ロケーションに映画館を組み込むことにしたと五月に発表した。同社ロケ「ゲームワークス」は米国十三ヵ所とグアム、リオ・デ・ジャネイロ（後者の二ヵ所は現地資本との合弁事業）あるが、欧州でも展開する方針だ。

「ゲームワークス」はTVゲーム機、スポーツ性のあるゲーム機、レストランなどで構成されているが、ロケーションのキャパシティに応じて映画館も組み込むことにしたもの。オクラホマシティーで実現する予定。

欧州での「ゲームワークス」のウィーンで計画されており、現地資本のPBH社との合弁事業となるもようだ。

しかし、カリフォルニア州オレンジカウンティにある「ゲームワークス」は他の業者によって買い取られることになった。ロサンゼルス近郊のオペレーター、スティーブ・ベネット氏が共同経営するパワーハウス社が買い取りに成功したもので、パワーハウス社はもっとファミリー客指向を強めるとしている。

セガ・ゲームワークス社はセガ社、MCA社（現ユニバーサルスタジオズ社）、ドリームワークス社の共同事業として発足し、九七年三月のシアトル店以来、チェーン展開しているが、ドリームワークス社はこの事業から離脱している。

米国「E3」に業者ら
6万人以上入場
今秋新ハード投入で過熱

家庭用TVゲームに関する世界最大の展示会、第七回E3（イースリー、五月十七～十九日、ロサンゼルス）には四百社以上が出展、七十ヵ国以上から六万二千人の業者が訪れた。日本の東京ゲームショウのような一般公開はしておらず、業者だけの登録入場制となっている。

セガ社は「DC」生産を中止したため、大手三社となったハードメーカーはいずれも例年以上の大きなブースを構え、露骨に競い合った。マイクロソフト社は北米での「Xbox」発売日、小売り価格を発表し、ゲームソフトメーカーによるタイトルなど紹介した。任天堂も「ゲームキューブ」発売日と小売り価格を、しばらくして発表、自社とサードパーティーのゲームタイトルを紹介した（価格など関連記事を参照）。SCEはブロードバンド対応のインターネット機能追加とゲームソフトを紹介した。

ゲームソフト開発メーカーは多数出展し、その多くが「DC」を加えた四つのハードウェア向けのゲームソフトを紹介した。今年のクリスマスセールを目標としたものが多い。

家庭用の展示会だが、業務用TVゲーム機もデモ用に出品され、特にカプコンが出品した業務用は大人気だった。セガ社も同様で、どのハードにもゲームソフトを供給する姿勢を強調した。

「E3」は業者団体、IDSAが主催する展示会。今年は基調講演をマイクロソフト社、任天堂、SCEがそれぞれ担当し、新機種導入などについて大いに盛り上げた。

グレイストーン社
業務用から撤退
「マークレーサー」売れず

米国グレイストーン・デジタル・テクノロジー社（カリフォルニア州サンディエゴ、リチャード・スミス会長兼CEO）は、このほど、ゲーム機分野からの撤退を決めた。昨年のIAAPAショーなどで戦闘機シミレーションゲーム機「マークレーサー」を出展してきたが、ビジネスとしてやっていけないと判断したもので、米国業務用市場の力のなさをさらけ出すことになった。

同社は八九年設立の3Dインタラクティブソフトウェア開発メーカー。特に軍事訓練用のシミュレーターで業績を伸ばしNASDAQ（ナスダック）に株式を公開している。またこれらの技術を応用し、PC用ゲームソフトも供給している。さらに業務用AM機として開発したのが、プレイヤーがうつぶせになって乗り、眼下のモニター画面を見ながら操作するという「マークレーサー」で、ユニークなデザインなど注目された。

しかし「マークレーサー」は売れず、業務用AM機分野から同社が撤退することを決めた。グレイストーン社の業務用AM機部門は整理されることになり、担当社員も退職した。オペレーターが意欲を示さなかったのが撤退の主な原因とされており、米国の業務用AMゲーム機市場が、かなり低い水準まで落ち込んでいることを示した。

International Trade Show

Show	Date
Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
Salex 2001 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 20-22
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug. 1-4
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
Gamexpo'01 (Budapest, Hungary)	Sept. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 3-4
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show (London, UK)	Jan. 22-24

風営法と同施行条例に基づく　　改訂版

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域（例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。　（編集部）

地区／都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域（単位メートル）						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は100m。②に図書館は含まれない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館と児童遊園は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設 50	図書館 70 児童施設 100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館も同じ制限。②のうち点字図書館と児童遊園、③のうち助産所は除く。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。③のうち診療所は除く。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	①のうち大学は除く。
岡山	○		30	50	30	50	30	40	③のうち助産所は除く。
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。③のうちベッド数9床以下の診療所は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。①のうち大学は除く。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

話題のマシン

カプコン／ナムコ「ガンサバイバー２」

銃で移動と発射

プライズガンゲーム機「ビーパニック」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、カプコンとの共同開発によるCGガンゲーム機「ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ」が六月下旬発売となる。またアーケードゲーム機「ビーパニック」が六月上旬発売となった。

「ガンサバイバー2」は、カプコンの家庭用ソフト「バイオハザード」シリーズをもとに業務用化したもので、業務用ならではのシステムやフィーチャーが多く採り入れられている。

備え付けの銃を操作するが、銃とレバーが一体になっており、銃を前後左右へ動かすと画面上で移動できるという〝フリームーブシステム〟を採用。これが強制的に進行する従来のガンゲームとは違う大きな特徴。

襲ってくるゾンビなどを倒し、アイテムを入手しながらゴールをめざして進み、ボスをやっつけるとステージクリア。一定条件でボーナスステージにも挑戦できる。基板は「ナオミ」を使用。二人同時協力プレイもできる2P型キャビネットで価格百七十二万五千円。

ガンサバイバー2
バイオハザードコード・ベロニカ

「ビーパニック」は、ハチの巣の中に現れては消えるハチを備え付けの銃で撃っていくガンゲーム機。景品払い出し装置付きで、手前ボックス内に吊るされた二種類の景品のいずれかを選択しゲームスタート。

ハチの巣の中にハチ（イラスト）が一匹あるいは数匹がランダムに点灯していくのを、次々と狙撃し得点を重ねていく。〝マイナスハチ〟を撃つと得点が減少する。

五百点以上でクリアとなり、ここで選択景品を払い出すか続けてスペシャルステージに挑戦するかを選ぶことができる。スペシャルステージの得点は五百点に加算され、八百点以上になると別の特別景品を獲得できるが、失敗すると初めに選んだ景品も獲得できない。価格八十五万円。

ビーパニック

TVシューティングゲーム

〝オーラ〟攻撃も

IGS／カプコン「怒首領蜂Ⅱ」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、台湾IGS社開発TVシューティングゲーム「怒首領蜂（ドドンパチ）Ⅱ」が六月二十一日発売となる。

前作「怒首領蜂」はケイブ／アトラス製だったが、二作目はケイブの協力によりIGSが「PGMシステム」ソフトとして開発したもの。縦スクロール画面で八方向レバー、三つのボタンを操作する。

通常の実戦モードのほか、四ステージの練習モード、上級者向けインターネットランキングモードの三つのモードがある。

自機は三種類から選択。ボタン三つのうち二つがショットで、押し続けると連射になるものとレーザーに変わるものがある。もう一つのボタンはスペシャルウェポンで、特定の敵機を撃破すれば出現するボムを最大五つまでためて使用する方法と、自機を敵弾にかすらせてエネルギーをためた上で敵にダメージを与える〝スーパーオーラ〟を使う方法の二通りある。

このほか五段階パワーアップや高得点になるなどのアイテムがある。また大量得点となる特定の攻撃方法もある。七ステージ構成。ゲームソフトと基板のセットOP価格十六万八千円。

怒首領蜂Ⅱ

バンプレストの乗物機

大砲発射遊びも

「ドラえもんのゲームライド」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、定置型乗物機「ドラえもんのゲームライド」が三月下旬発売となった。

映画「ドラえもん・のび太の南海大冒険」をモチーフに海賊船をイメージしたデザインで、船首に舵をとる船長姿の大きなドラえもんを設置。

乗客は簡単なエレメカシューティングゲームが楽しめる。大海原を描いたボックス内の奥で揺れ動く敵の海賊船の中に、手前の大砲からボタンでボールを飛ばして入れると爆発音が出る。終了後三段階の評価がある。またキャラカードが払い出される。子ども一人、大人一人の二人乗りでOP価格百十八万円。

ドラえもんのゲームライド

話題のマシン

景品3種のプライズマシン

社長昇格めざし

エイコーから「ザ・出世街道」

㈱エイコー（本社東京、辻谷博男社長）から、プライズマシン「ザ・出世街道」が六月下旬発売となる。

これはルーレットの結果により電光表示を進めていき、指定個所に止まれば景品が払い出されるもの。ボックス中央に電光表示の柱があり、左右上下三段に区分した景品ボックスが設けられ景品も大中小と分かれている。

電光表示は下からアルバイト、主任、部長と順に上がり最上部の社長まで計十五段階ある。ルーレットには進めるコマ数がマイナス3からプラス15まであり、数字によって降格や窓際などと表示。

途中の課長で止まれば小型、取締役で中型、社長で大型の景品が払い出される。

コンティニュー機能付きで続けてプレイできる。課長か取締役でゲームを終了させたい時は〝退職ボタン〟を押すとその景品が払い出される。OP価格五十九万八千円。

ザ・出世街道

TV音楽ゲーム機

コンガを叩いて

コナミ「マンボ・ア・ゴーゴー」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「マンボ・ア・ゴーゴー」が六月上旬発売となった。

これはラテンパーカッションのひとつであるコンガをモチーフにしたもので、音楽に合わせ画面の指示どおりコンガを素手で叩くゲーム。

コンガは三つを横に並べて設置。画面上で三つのコンガに対応したマーカーが上から下りてきて下部の指定ラインに来た時、そのコンガをタイミングよく叩く。

コンガの円形パッドは表面が少し盛り上がったラインで三区分（手前左右と奥）されている。初級モードは区分の指示がないが、中級、上級になると一つのコンガで三ヵ所、計九ヵ所を叩き分ける指示が出される。

「マンボナンバー5」などマンボやサンバも含め十八曲を収録。標準ゲーム料金一回二百円。価格九十八万円。

マンボ・ア・ゴーゴー

記録カード採用ＣＧカートレース

上位クラス狙い

セガ社「クラブカート」（ＤＸ／２Ｐ）

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、「ナオミ2」基板使用CGドライブゲーム機「クラブカート」のDXタイプが六月下旬、ツイン（2P）タイプが七月中旬発売となる。

これは南ヨーロッパを舞台にしたカートレースゲームで、サーキットのほか海岸沿いや山岳地帯などのステージにショート、ミドル、ロングコースを設け、昼、夕方、夜の演出もある。

データ記録用磁気カードを採用しており、最初にカードを作成（別料金）するかどうかを選ぶ。作成する場合はネーム登録、カートおよびレーサーのヘルメットやウェアの色の選択を行なう。

レースは十二コースから選ぶ練習用「プラクティス」と、コースごとのタイムや総合順位を競う「チャンピオンシップ」の二種類がある。後者でカードを使用し好成績を残すとレベルの高いレースに挑戦できる。クラスノービス（四レース）からクラスB（六レース）、A（八レース）、S（十レース）へとステップアップしていき、走行コースが増えたりカートの性能がアップするなど付加価値フィーチャーがあり、クラスごとに異なる環境や条件でのレースとなる。

八人まで通信プレイできる。標準価格でDXが百九十七万五千円、2Pが二百二十二万五千円。

クラブカート（ＤＸ）

クラブカート（２Ｐ）

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.35
2	2	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.77
3	4	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3　アッパー（カプコン／セガ社　Naomi） Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	5.72
4	7	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.58
5	6	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	5.50
6	3	プロギアの嵐（ケイブ／カプコン） Progear (Cave/Capcom)	5.43
7	9	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.29
8	5	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	5.21
9	11	ギルティギア　Ｘ（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.07
10	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.95
11	14	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.88
12	10	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	4.55
13	18	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	4.37
14	16	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.36
15	15	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.31
16	22	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.26
17	21	上海・昇龍再臨（タイトーＧネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.25
18	17	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.14
19	19	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.05
20	23	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーＧネット） Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.03
21	12	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.02
22	26	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.00
23	24	ギガウイング　2（タクミ／カプコン） Giga Wing 2 (Takumi/Capcom)	3.86
24	35	スーパーワールドスタジアム　2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	3.75
25	28	バーチャＮＢＡ（セガ社　Naomi） Virtua NBA (Sega)	3.70

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人（ナムコ） Taiko no Tatujin (Namco)	8.20
2	3	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)	7.45
3	－	ポップンミュージック　6（コナミ） Pop'n Music 6 (Konami)	7.30
4	4	シャカっとタンバリン！（セガ社　Naomi） Syakatto-Tambourine (Sega)	7.25
5	2	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	6.90
6	5	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	6.75
7	7	ドラムマニア・フォースミックス（コナミ） Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.69
8	10	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.60
9	6	スリルドライブ　2（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.50
10	9	モーキャップボクシング（コナミ） Mocap Boxing (Konami)	6.44
11	8	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	6.43
12	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.17
13	13	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	6.10
14	－	ダンスダンスレボリューション・フィフスミックス（２Ｐ）(コナミ) Dance Dance Revolution 5th Mix (2P) (Konami)	5.75
15	12	スタントタイフーン（タイトー） Stunt Typhoon (Taito)	5.71
16	15	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.56
17	16	コンフィデンシャルミッション（ＳＤ／ＤＸ）(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.55
18	14	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	5.45

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	3	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.72
3	2	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.71
4	5	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.47
5	4	めちゃキレイ！（アトラス） Mecha Kirei！ (Atlus)	8.46
6	6	フォト＆シール・スーパーキララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Super Kilala (Make Software)	7.29
7	7	フォト＆シール・クルクル（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	7.00

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.378

有田佐市

Ludus Tonalis〈25〉

過剰に供給されるCDを追っかけきれずに、版を改める度に、巻末のレコード表を改訂してきていた吉田秀和の「LP三〇〇選」も一九八一年の改定版以降約二十年経つが、諦めが先にたつのか、本自体が放ったらかしで絶版になっている。

もっともLPの世界の販売から絶版までのサイクルが非常に短かくて今迄の改版の場合にも、改版の巻末のLP表に記載されているLPは、改版が出版された時には殆んど市場から消え去っているというケースが多かった。

このLPがすぐ市場から消え去るというのは、クラシックの場合よりもポップスのケースがもっと酷かった。

単発でヒットを出してその後全然ヒットが出ない場合、一発屋と称されているのだが、一発屋は一発が出て二年後ぐらいにはほぼ市場から抹消されてしまい、その後永久に陽の目を見なくなる。

通販のカタログなどにたまたまその曲名を見ても、その一曲を求めるために二万円から、三万円もするセットを購入することには躊躇がはしる。

いや正直に告白すれば、私はそのために数セットは、あるいは数セットもというべきか、通販のセットを購入した。

通販で購入した人は御存知のことであるが、一度購入すると毎月きまったように、通販のカタログが郵送されてくる。しかし数セットの購入後は決してこの毎月郵送されてくるカタログについては開封しないようにして捨てることにした。

前にも触れたように、ポップスの追っかけに嵌まり、数年間そういうことをした後、古傷であるクラシックへの関心が無意識の裡にもどってきつつあるようだった。

時期は退職後に重なっていて、出来るだけ安くという規制がつよくはたらくようになっている。

これも前にふれたように、その頃クラシックのCDとしては西独からライブを録音したものを音源とする格安のCDが市場に出回っていた。

このCDは一枚あたり五〇〇円ぐらいであまりにも安いのでつい手が出るようになってゆく。

参考までに当時の他のジャンルのCDの価格をあげておくと、国内で生産されている、所謂国内盤は演歌でもポップスでもクラシックでもみな約三千円であった。

ポップスやクラシックの輸入盤が二千二、三百円であった時代のことである。

一年間ぐらいは、今はなき西独製の五〇〇円盤（だいたい二枚組で一〇〇〇円のものが多かった）を購入していたが、このクラシック盤を購入しているうちに、ついついこれに入っていない曲、あるいは演奏家、指揮者、演奏団体へとその興味が拡がっていってしまう。

LPと違って、CDはよくあれで売れるとおもわれるぐらい、実際に購入しようとすると不親切極まる商品である。

多分購入しようとする人はCD以外の何らかの媒体を通じてそのCDについての知識を得ていて、その知識によって自分が購入しようとするCDを名指しで求めようとするようである。

ただ何となく漠然とCDを購入しようとする人にとってはCDはまさにブラックボックスである。

私もはじめの間は漠然とCDを購入していたために、いろいろと痛い目にあわされた。

ポップスの場合、曲名がCDのケースの表裏にプリントされていないものもあり、これは敬遠してしまう。更に自分が求めている曲の曲名が掲載されているので、購入してみると歌はなしですべて器楽演奏にアレンジしたものだったり、エルヴィス・プレスリーと大々的に記されているので購入してみると、肝腎要のエルヴィス・プレスリーは全然歌っていなくて、無名の歌手ばかりが歌っているものであったり、失敗は多かった。

ただCDの場合、あの忌わしいビニールで包装されていて、一度これを破くと、新品の価値は失われることになっているので、その内容が自分の想定していたものと間違っていても返品はきかない。涙を飲むしか他に手はないようになっている。口惜しいことに何度涙を飲まされたことか。

愚かな失敗を種々重ねて、ポップスからクラシックへとCDのジャンルが移ってゆく。

ポップスのCDを購入している際には、クラシックの売場を横目で見ながら通り過ぎるだけであった。昭和三、四十年代と較べて想像を絶するほどの大量のクラシックのCDが置かれている。これだけのクラシックのCDがあれば以前自分がクラシックのLPを求めていた頃と違って、どんなクラシックのCDでも容易に入手出来ることであろう。ただ自分はもう二度とクラシックに深い関係をもつことはないであろう。何事であれ執着することは深い悩み、執着しなければ関わりを持たずに平常心で過ごせるのに、執着するばかりに悩まなければならない至極不合理な状況についてはよく心得ているつもりで、クラシックの売場には立寄ることもなく、そっと息をつめるようにして通り過ごしていた。

だが西独製の廉価版で自分が欲しいとおもっていたCDをあらかた入手してしまうと、ついこのようなライブ版ではなくてスタジオで録音されている普通のCDの方へと興味が移ってゆく。

国内盤のクラシックはどの店で購入してもそう違いはないが、それにしても五％引きの店、一〇％引きの店、一三％引きの店、一五％引きの店、二〇％引きの店とレコード店によってはかなりの違いがあることが分ってくる。

ただどの店も自分の近所で歩いて行けるところにあれば、割引きが多い店で買えばすむことだが、交通費のことを考えれば少々割引が少くても近くの店の方が実際には安く購入出来る。また割引率が高い店ほど商品の品切れが多くて、なかなか自分が買おうとおもっていたCDにお目にかかれないという問題がある。

そして一方で本と同じで多種少生産の商品だから目についた時に購入しておかなければ、その後二度とその商品に出会えないということもしょっちゅう起きてくる。

英文版業界ニュース

Konami: Win Against Andamiro In Korea

Konami Corp., Tokyo, announced that the Seoul District Court granted Konami's request for an injunction order prohibiting Andamiro Co., Ltd., its president, Kim Yong-Hwan, and its distributor Sundo Entertainment, Seoul, Korea, from manufacturing, distributing and exporting Andamiro's dance simulation video "Pump It Up", on June 8.

Konami released its dance simulation video "Dance Dance Revolution" (DDR) in October 1998 in Japan and May 1999 in Korea. Konami applied for registration of the "DDR" design in December 1998 in Korea, and it was registered in June 1999.

According to Konami, Andamiro shipped "Pump", which imitated the "DDR" design from September 1999 within Korea through Sundo Entertainment. This game became very popular, and "Pump" became seen as an alternative "DDR". Therefore, Konami brought a lawsuit in March 2000 against Andamiro on the grounds that Andamiro infringed upon the Design Law and Unfair Competition Prevention Law.

Since Konami did not disclose the decision passed by the Seoul District Court and we cannot get in touch with Andamiro, further details are unknown at this time. While "DDR" has four foot pads, "Pump" has five. Moreover, since the screen images and music used in the two machines differ, there is great interest in discovering the legal basis for the court's decision against Andamiro.

This current lawsuit against Andamiro is the first major legal action brought by Konami. Prior to this, Konami filed a preliminary injunction application against Namco and Jaleco, against which the two defendants filed a counter claim against Konami. All these cases were settled by December last year, without proceeding to the court case stage. Whether or not Andamiro brings an intermediate appeal, is also unknown.

Andamiro USA Cop., CA, Andamiro's subsidiary in the USA, filed patent lawsuits against Konami Amusement of America Inc., a Konami subsidiary, in August 2000, seeking damages and an injunction order prohibiting Konami from distributing its "DDR" in the USA. In October 2000 Konami announced that it will take all legal measures necessary to determine the legality of Andamiro's US patent.

In the meantime, Konami filed a lawsuit with the Seoul District Court on May 14 against Amuse World Corp., Seoul, on the grounds that Amuse World infringed the patent of Konami's music video "Beatmania". According to Konami, the "Beatmania" patent was registered in Korea in April this year. Konami issued a written warning to Amuse World in October last year not to manufacture/sell "EZ2DJ" which Konami claims infringes upon its patent. However, Amuse World continued to manufacture/sell by refuting Konami's claims. "Whether there is infringement or not is not an issue to be decided by Konami but an issue to be decided by the Patent Agency in Korea." Hence, Konami decided to bring a lawsuit as soon as its patent was actually registered. Through this lawsuit Konami is claiming compensation for damages by "EZ2DJ" and an injunction order to prohibit the manufacture of "EZ2DJ".

Incidentally, Kim Jung-Ryool, chairman of Amuse World, is also president of the Korea Amusement Machine Manufacturers Association (KAMMA). JAMMA has not been involved in any dispute over intellectual property for the last several years, but maintains friendly relations with KAMMA covering information exchanges.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Banpresto Launches Cyber Arcade

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, and Bandai Group officially opened on June 5 the cyber arcade "Big Entertainment" (www.big-e.ne.jp) on the internet. The site, which has been in trial operation since April 17, was put into full-scale operation after improvement of several points.

Cyber Arcade "Prize Park" Screen in Banpresto "Big Entertainment"

The "Big Entertainment" website offers 4 types of prize games such as "Slot Lifter" and "Convini Catcher". The price per play varies with the options being ¥100, ¥200 and ¥500). In the case of "Convini Catcher", the arm is controlled by pressing two buttons using the computer mouse. The player aims the arm at the prize he/she wants and if successful, Bandai Group's forwarding center sends the prize to the player.

Game fees are paid either by prepaid card or credit card. The address to which a prize is to be forwarded must be designated. Since the player has to pay the delivery charge, the option of collecting a number of prizes before delivery is also available. Large photographs of the various prizes are posted on the site. Bandai Group expects ¥600 million in yearly income from "Big Entertainment" business.

Atlus, Tecmo Post Results

Atlus Co., Ltd. posted ¥22,867 million in consolidated revenue, up 14.4%,
and ¥4,034 million in final net loss (¥521 million in the previous year) for the fiscal year ended March 2001.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including photo sticker machines accounted for ¥11,803 million, up 29.0%, home videos ¥5,149 million, up 6.9%, and arcade operation ¥5,914 million, down 1.8%. A breakdown of operating income was as follows: coin-op games ¥406 million, down 7.1%, home videos ¥224 million, up 111.3%, and arcade operation ¥50 million (operating loss of ¥210 million in the previous year).

The company increased the revenue from its photo sticker machines business by increasing the variety of products it offered through tie-ups with other companies such as Make Software. However, operations in North America dwindled significantly. The revenue from home videos improved with 13 titles shipped. However, with the slowdown in the amusement industry, Atlus incurred a sizable deficit for the third year in a row. By increasing investment in home videos, the company intends to return to profitability. The president was replaced accordingly.

Atlus is forecasting ¥19,300 million in consolidated revenue and ¥600 million in final net income for the fiscal year to end March 2002.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥9,545 million in consolidated revenue, down 10.6%, and ¥640 million in final net income, down 1.9%, for the fiscal year ended March 2001. From April onward, arcade operations were transferred to its subsidiary, Tecmo Eight, but consolidated results will remain unchanged.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥272 million, down a large 79.6%, home videos ¥5,779 million, up 6.7%, and arcade operation ¥3,495 million, down 10.9%. Operating income from home videos and arcade operation were ¥1,457 million, down 16.0%, and ¥457 million, up 11.1%, but coin-op games incurred an operating loss of ¥39 million (vs ¥34 million in operating income in the previous year).

This year, too, Tecmo will not release any coin-op video games. Instead, it will concentrate its energy on home videos and arcade operation. Tecmo is forecasting ¥10,806 million in consolidated revenue and ¥969 million in final net income for the fiscal year to end March 2002.

PCCW Japan (former Jaleco) **Ltd.**, Tokyo, posted ¥2,961 million in consolidated revenue, down 51.6%, and ¥7,164 million in final net loss (¥985 million in the previous year), PCCW Japan is going to convert its business into an internet contents business, and is significantly reducing the size of its coin-op games and arcade operation businesses.